ATARI User

La 1ª publicación para usuarios de ST

AÑO II
Nº 14
1.990

325 ptas. (inc. IVA)

MONITORES
MULTISYNC

WORD UP
¿UN PROCESADOR DE TEXTO MAS?

STE
LOS PRIMEROS PROGRAMAS DISPONIBLES

DEMOS
¿QUE ES UNA DEMO?



Y ADEMAS: NOTICIAS, 8 BITS, CONCURSOS, JUEGOS, FICHAS, CONTACTOS, CARTAS, etc.

ATARI® *Portfolio*

EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.

Características Técnicas:

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 MHz.
- Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: Tarjetas RAM en formato Tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 × 9 × 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

Incluye:

- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

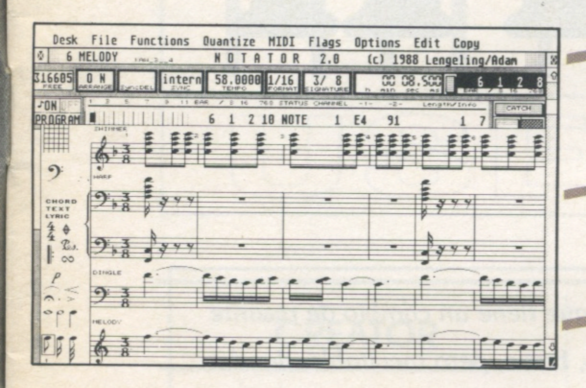
49.900 PTS +I.V.A. P.V.P.

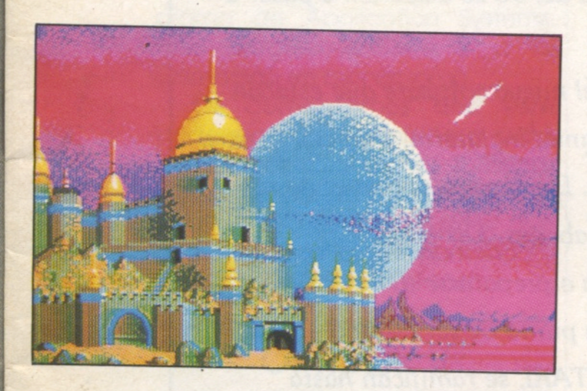
ATARI®

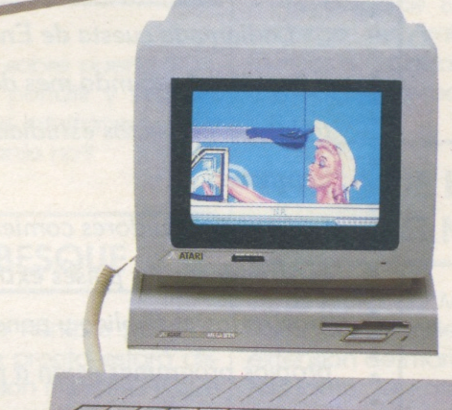
ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

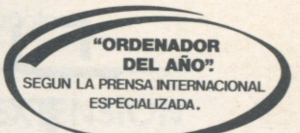


¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?











Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARJ ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recortando así los costes de producción final. EL MEGA ST con su Blitter (acelerador gráfico) hace la animación aún más fluída.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST

	520 ST^FM	1040 ST^FM	MEGA ST 2	MEGA ST 4
Precio	79.900 Ptas.	145.000* Ptas.	259.800* Ptas.	349.800* Ptas.
Microprocesador	68000	68000	68000	68000
Velocidad del reloj	8 MHz	8 MHz	8 MHz y 16 MHz**	8 MHz y 16 MHz**
RAM	520 Kb	1024 Kb	2048 Kb	4096 Kb
Modulador de TV	Si	Si	No	No
Blitter (acelerador de gráficos)	No	No	Si	Si
Resolución máx. en pantalla B/N.	640 × 400	640 × 400	640 × 400	640 × 400
Resolución máx. en pantalla a color	640 × 200	640 × 200	640 × 200	640 × 200
Interfaces	RS 232 C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externa, cartucho ROM, conexión para monitor B/N o color.			

* Con monitor.
** Con la tarjeta coprocesadora 68881 (opcional).
° Los precios no incluyen el IVA.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 -



NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI User

La llamada cuesta de Enero parece ser que tiene un cambio de rasante a finales del segundo mes del año, Febrero, breve, pero inevitable, donde todos los proyectos estudiados a comienzos del 90 se disponen a pasar a la práctica.

Los distribuidores comienzan a recibir el nuevo software que estaban esperando de los países extranjeros, Alemania, Inglaterra, Francia,... para mostrarlos al público y ponerlos a la venta. Las versiones finales de sus propios programas están a punto de ser acabados. Las ferias y monográficos de informática comienzan ya a prepararse (INFORMAT, ...), el distribuidor ATARI del año 1.989 está a punto de ser elegido (en Marzo), empresas españolas dedicadas a ATARI, se ramifican hasta Londres cubriendo antes la península,... y nosotros un número más al acecho de cualquier noticia o artículo que pueda resultaros interesante. Desde luego este año se ve prometedor. Os contaremos.

El director

EDITOR
CBC Press, S.A.
DIRECTOR
Luis García Sánchez
ASESOR EDITORIAL
Pablo Sáez de Hoyos
REDACCION
Santiago Vernes
Jorge V.S.J.. Lamas
Eduardo Torres
DISEÑO Y MAQUETA
José Luis Martínez
COLABORADORES
Juan Mengual
Juan Canales
Laurent A. Eppinger
Franz Löhnert

ATARI USER es una publicación de



ATARI USER Nº 14 - FEBRERO 1990

ALTOS DEL BURGO
Bruselas, 28.
28230 LAS ROZAS - MADRID
Tel. (91) 639 51 34

Foto portada: BLAS MARTI



CREATOR

Creator es un maravilloso programa de Application Systems, destinado al diseño y a la animación en monocromo.

Os comentamos que este poderoso soft, se prepara para trabajar sobre, al menos, 2 Megas de memoria para ser explotado al máximo. Ello no quiere decir que dejen de lado la ya anunciada y primera versión para el 1040.

OPTIDISK II

No sé si habríais oido hablar del disco óptico - magnético de 650 Megas (en dos caras), pero que el precio estaba lejos del alcance de cualquier bolsillo, pues se encuentra ahora, tras un pequeño descenso de éste a unos 615.000 ptas, aproximadamente.

El espectacular Opti-disK II, ha conocido grandes mejoras, especialmente en lo referido a una nueva gestión de la comunicación SCSI. La memoria cache de acceso al disco y de escritura también ha aumentado sensiblemente su velocidad, tanto de acceso como respecto a las operaciones. Se habla de un 30% de incremento, más o menos 2,3 Megabits por segundo.

El disco Magneto-óptico, Amovible, es ideal para la búsqueda en materia de "stockage" de gran cantidad de datos. Es el sucesor ideal del disco duro magnético, más seguro, de capacidad infinita (amovible).

Se conecta sobre puerto SCSI, es totalmente portátil y respeta íntegramente el interface que se utiliza. ¿Interesante no?

ARABESQUE

Es un bonito nombre para un programa, que pronto estará disponible en versión francesa y que va a aportar su grano en la pequeña familia del soft de diseño vectorial. Su característica no es solamente que utilice el sistema vectorial, si no el que acepte el mapa de bits (considerar todo como gráficos) para contar así con los dos formatos al mismo tiempo (texto e imágenes). Permite trabajar sobre seis páginas regulables con una resolución de 1440 puntos por pulgada (versión 1040).

Dispone de toda una paleta de útiles para el dibujo (líneas, rectángulos, círculos, elipsis, polígonos,...y para el modo de mapa de bits igual pero incrementando las herramientas: goma, motivos, función Undo (retractarse de lo hecho, con ciertos límites evidentemente) y una función "texto" con posibilidades proporcinales a GEM o Signum. Más interesante aún es el que se puede utilizar hasta 20 páginas simultáneamente según la memoria y la medida máxima de una imágen puede ser de 9984 por 9999 puntos.

Se dispone de tres niveles de zoom con la medida original de la talla al lado. Se une a todo esto una gestión de blocs más que completa (rotaciones, sombra, reducción, contraste, trasparencia.

Entre los formatos que Arabesque acepta se encuentra, Stad, Degas, IMG, IFF, Doodle, Draw y StarPainter.

La impresión es posible sobre 9 y 24 agujas, la láser de Atari, la láser HP y en PostScript vía Publishing Partner Master.

Es Upgrade Editions quien se encarga de Arabesque, esperamos las noticias al respecto de los distribuidores españoles.

PLACA DE EXTENSION C.M.I

La sociedad "Micro Speed International", difunde una tarjeta de extensión de marca C.M.I. muy interesante: se trata de una tarjeta sobre la cual se encuentra un 68000 a 16 Mhz sin memoria cache y con emplazamientos para el blitter y el coprocesador aritmético 68881 así como dos emplazamientos para ajustar las memorias rápidas contenidas en el TOS que anda en este momento alrededor de 16 Mhz (en vez de los 8 estándar).

Esta placa se pone en el lugar del 68000 de origen y permite reajustar fácilmente un blitter sobre los ST y STF, no incluidos en el precio de la placa, pero que acelerarán todas las operaciones gráficas. El precio orientativo puede ser de 38.000 ptas para el 68000 y 34.000 ptas para el coprocesador 68881.

MICRODEAL

Dos novedades de la casa Microdeal: REPLAY PROFFESSIONAL y cartucho de muestras.

"Replay Pro" es una nueva versión del famoso cartucho sobre 12 bits y cuatro canales simultáneamente. En favor del hard el programa también ha sido revisado al

máximo en este aspecto: las frecuencias de muestreo van de 5 a 48 KHz y una función oscilocopio está presente. una FFT tiempo real y una FFT diferenciada con representación 3D del espectro le acompañan. También es posible las modificaciones del volumen, de los filtros, de la compresión, reverberaciones así como de toda la gama de efectos.

"Drumbeat Pro", trabaja con Replay, es un programa de caja de ritmos que ofrece una polifonía sobre cuatro voces y quince muestras de percusiones, la programación de diez partes de cincuenta pautas y la sincronización Midi. Para finalizar Midiplay es un soft que permite tocar los simples (128 en memoria) con un teclado Midi; siempre sobre cuatro voces, con asignación dinámica de la RAM, pitch bend y splits del teclado.

"Quartet" es un pequeño secuenciador que réajusta sobre el ST las muestras transformadas sobre el disco (una centena) o provenientes de la mayor parte de los cartuchos del comercio. Un poco como en Music Studio, se introducen paso a paso las notas sobre cuatro entradas con el ratón o un teclado Midi, y el programa os toca la parte (polifonía de cuatro notas). La audición puede hacerse directamente a través del monitor o vía Replay. Hasta veinte muestras pueden estar cargadas en memoria y vosotros podéis elegir en tiempo realvuestros instrumentos. Una vez terminadas, las composiciones pueden ser insertadas en vuestros programas, las rutinas GFA, Hi-Soft Basic, C y Assembleur están presentes.

El precio inglés es de 130 libras para Replay Pro y 50 libras para Quartet, pero si se posee ya el cartucho Replay y habéis enviado vuestra ficha de registro, Microdeal os ofrece tarifas preferentes: 90 libras Replay (sin devolver el antiguo cartucho, es un regalo...) y 35 libras para Quartet, 115 libras los dos.

GESCHECK

Gescheck es un programa de gestión bancaria destinado a todos los ordenadores de la gama ST. En Gescheck se encuentra la palabra Ges de gestión y la palabra check de cheques, en el nombre se encuentra la esencia profunda de este pequeño programa.

La pantalla principal permite elegir los débitos y sus créditos, precisando se trata de cheques, cambios, especie de carta azul,...

Cada uno de estos cambios de dinero debe estar recogido y ratificado por una firma o rúbrica predefinida, para esto se accede a un dibujo particular que nos deja definir hasta 256 rúbricas diferentes. Se ha de títular esta firma o darle un número clave para que el programa vaya a buscarla y sitúe el nombre en el lugar adecuado.

El conjunto de fichas así creadas pueden grabarse y cargarse, imprimirse, etc. Pero lo más interesante es la creación del balance anual donde se puede ver el conjunto de los movimientos del año, en forma de una gran pantalla con los datos y gráficos estadísticos a elegir, histogramas, columnas, de "tarta" o "queso".

El balace anual puede darse de nueve firmas simultáneamente como máximo. Y evidentemente no es posible tener sobre una sola página el dibujo de los resultados de las 256 rúbricas en tres dimensiones.

Se sentirá que la página del balace sea inmóvil, sólo el año y los gráficos pueden variar, pero sin ser posible cargar la puesta en página. En el capítulo de las quejas, se sentirá también el hecho de que no se pueda tener simultáneamente acceso al menú y a una ficha, sea una u otra.

No es necesario tampoco salirse de los listados de sus fichas pues para ir a modificar alguna de ellas se necesitará recordar su número correspondiente que no se tiene o no hay otro remedio que buscar los números uno por uno, poco menos que imposible.

Si vosotros disponéis de una o varias cuentas en el banco, con dinero fresco, podréis compraros Gescheck. Editado por: "Numeric Art Technologie". 44 Traverse du Maroc. 13012 MARSEILLE. FRANCIA.

PANTALLAS DE VIDEO
MONITORES MULTISYNC

Por Juan Mengual

Las pantallas de visualización o de vídeo, es una de las formas que tiene el ordenador para comunicarse con el usuario. Aunque para los ATARI ST no exista gran variedad, vamos a informar un poco al lector, para que pueda sacar más rendimiento a su ordenador.

El ATARI ST, tiene una capacidad gráfica, que pocos usuarios, pueden sacarle el máximo rendimiento. Antes de continuar, recordemos, que los ST, van equipados con tres modos diferentes de resolución de pantalla, 640x400 puntos (pixel) en monocromo, 640x200 con 4 colores y 320x200 con 16 colores, en el modo de color disponemos de una paleta de 512 colores, con excepción de los nuevos modelos (STE) que disponen de una paleta de 4096.

Cuando nos disponemos a comprar un equipo, el vendedor nos pregunta si lo queremos en color o monocromo, raramente, he oído que digan si queremos las dos modalidades. Aunque con un monitor de color se puede emular al monocromo mediante programas especiales o emuladores, nunca llegan a funcionar correctamente, en cambio con el monocromo no podemos emular el color (entiendase ver el color).

Los nuevos modelos STE disponen de una paleta de 4096

Una posibilidad de tener los tres modos de pantalla, sería teniendo un monitor de color y otro monocromo (al decir monocromo, aunque sea en blanco y negro, me refiero a un monitor con unas características especiales para los ATARI ST), con lo cual tengo dos pantallas. Para obtener los mismos resultados y con sólo una pantalla, tendríamos que tener un monitor Multisync (multi–sincronismo).



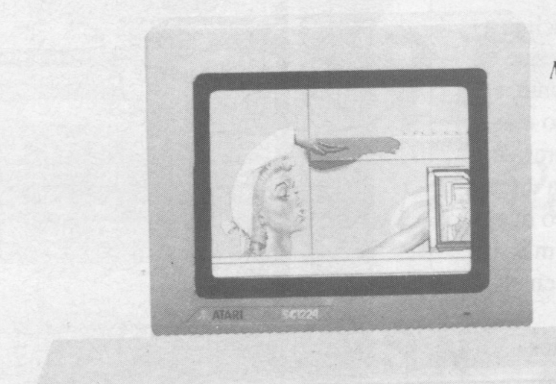
Monitor monocromo, alta resolución, SM124 conectado a un Mega ST4 de Atari.

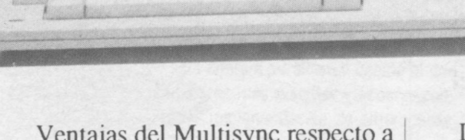
Para comprender un poco mejor el significado del Multisync, les comentaré los modos de trabajo de las resoluciones del ST. En el modo de color, la señal de salida vídeo puede ser de tres formas diferentes: vídeo RGB, vídeo compuesto y radiofrecuencia (ésta última no está disponible en algunos modelos y sólo es aplicable a los televisores), aunque tengan estas tres formas, el contenido de la señal es el mismo y a la vez el sincronismo de imagen también (15,75 KHz de horizontal y 60 Hz de vertical), por el contrario, en modo monocromo, la señal de sincronísmo (35,7 KHz de horizontal y 71,2 Hz de vertical) difiere bastante de la de color. Los monitores normales no pueden visualizar todo este ancho de sincronísmo, con excepción de los llamados Multi–sync.

Un monitor de color puede emular al monocromo mediante programas especiales o emuladores.

Si teniendo un ST con los dos monitores ya resulta algo fastidioso, imagínese como se debe de sentir el usuario que disponga además del ST un PC (tengo noticias de que muchos usuarios de PC´s que se dejan atraer por la magia del ST), el cual, si utiliza alta resolución en color, ya serían tres los monitores a utilizar.

Muchos usuarios de PC's se dejan atraer por la magia del ST





Monitor color, media y baja resolución, ***SC1224*** *de Atari sobre el modelo* ***1040 STFM.***

En el mercado de la informática, la tecnología avnza con gran rapidez, muchos sistemas se quedan anticuados con el tiempo. Los monitores también.

Sin embargo, los monitores Multisync, son compatibles con todos los estándares gráficos actuales y futuros. Esto significa que incluso aunque Ud. cambie de equipo, o sistema de ordenadores podrá seguir utilizando el mismo monitor.

Ventajas del Multisync respecto a otros monitores:

- El uso de software de diferente resolución.
- El empleo de los modos gráficos más importantes.
- La compatibilidad con todos los ordenadores personales.
- Elevada seguridad económica gracias a una tecnología de gran futuro.



Monitor / televisor de SONY, con el tubo de imagen tipo TRINITRON se convierte en un buen monitor para media y baja resolución.

Los Multisync abren nuevas perspectivas a la tecnología de monitores, creando un estándar completamente nuevo: Los resultados son valiosos monitores en color de gran futuro que se pueden conectar, sin problema alguno, a todos los ordenadores personales de uso corriente (ATARI ST, IBM, PC o Compatibles, Amiga, Apple, etc.) siendo especialmente cómodo para el usuario.

No hay que olvidar que la tecnología Multisync fue creada por NEC.

Los monitores Multisync, son compatibles con todos los estándares gráficos actuales y futuros. La tecnología Multisync fue creada por NEC.

¿Qué significa Multisync? La frecuencia de imágenes de sincronización es automática, este monitor adapta el sincronismo automáticamente al del ordenador, sea cual fuere el tipo de resolución gráfica. Con ello nos ahorramos

adquisiciones dobles, ganando al mismo tiempo un puesto de trabajo despejado y ergonómico.

Aunque la balanza se inclina a favor del Multisync, no hay que olvidar su precio. Actualmente, el precio de un monitor es algo más elevado que los dos monitores de Atari juntos, no es mucha la diferencia, pero, sinceramente, creo que vale la pena pagar un poco más, las ventajas que aportan merecen el gasto.

Tened en cuenta que estos monitores, al estar diseñados principalmente para los PC´s, carecen de sonido. Si están interesados por este tipo de monitor, tendrán que utilizar un amplificador de audio para poder escuchar el sonido del computador (en el caso del STE, el sonido es estéreo).

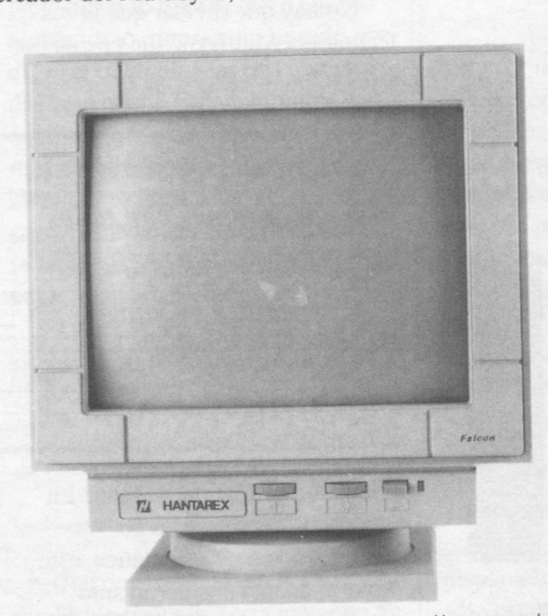
Si después de leer este artículo está interesado en adquirir un monitor Multisync, existen varios fabricantes que disponen de modelos Multisync, pero asegúrense que cubren perfectamente los modos de resolución, tanto de vídeo como de sincronismo. Sin menospreciar a ningún fabricante, el que hasta ahora ha respondido mejor con las necesidades de los ATARI ST, es el creador del Multisync, NEC.



Monitor Multisync de NEC

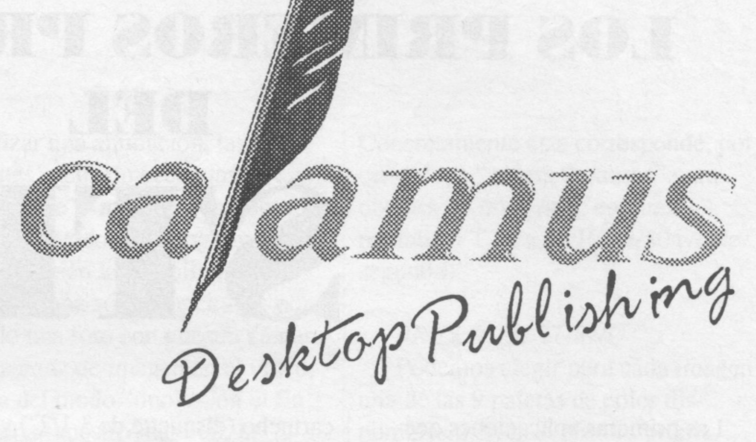


Monitor Multisync plus de NEC sobre un PC5 de ATARI.



Monitor HANTAREX un fabricante que lleva muchos años en la producción de monitores.





AUTOEDICION

LA POTENCIA

CALAMUS es más que un programa, es una solución completa para todos los trabajos que surgen en el campo de artes gráficas. Es una familia de programas que integra en su conjunto una serie de funciones que Vd. —en caso de necesidad— tenía que comprar como programas individuales y aislados.

Calamus incorpora todas las funciones habituales de un programa de autoedición con múltiples posibilidades de integración de textos y gráficos. Puede controlar, directamente, un scanner y puede retocar las imágenes obtenidas por el mismo mediante el programa de dibujo que incorpora. Con el programa de diseño vectorial que lo acompaña, puede realizar cualquier diseño, de texto o figurativo, con multitud de efectos especiales. Con el editor de fonts vectoriales puede diseñarse sus propios tipos de letra. Incluye una biblioteca de más de 700 dibujos vectoriales para que los incorpore a sus trabajos.

Y, si desea ampliar sus posibilidades, incorpórele más tipos de letra (los de Compugraphic ya están disponibles y los de Linotype y Monotype lo estarán próximamente)

Y esto es sólo el presente. En los próximos meses, irá completándose el paquete con nuevos y potentísimos programas ofreciéndole muchas más posibilidades.

Además, recuerde que éste es el único programa de autoedición del mercado que es capaz de representar en la pantalla, con cualquier grado de ampliación, el resultado final de su impresora o filmadora, con total exactitud, con absoluta fiabilidad, con la resolución que sólo un programa íntegramente vectorial puede dar.

Desktop Publishing, es ahora uno de los conceptos centrales del mundo de los ordenadores. Este nombre evoca la posibilidad de realizar desde el escritorio (desktop), todos los pasos necesarios para el diseño y la impresión de un original mediante el ordenador. La Autoedición está ahora a su alcance debido al desarrollo de ordenadores más potentes y económicos, impresoras láser más económicas e implementación de entornos de trabajo gráficos, como por ejemplo GEM.

Este concepto comprende tanto la generación de textos similares a la composición fotográfica como la inserción de elementos gráficos en el texto —bien procedentes de otros programas especiales o del programa de autoedición en si.

En primer lugar, la Autoedición ayuda al trabajo diario de las personas que vienen ocupándose de la creación de textos y gráficos. Por otra parte permite a otras personas, dedicadas a la publicación, hacerse cargo de tareas que han sido campo exclusivo de empresas de artes gráficas y composición.

CALAMUS representa una nueva etapa en este camino. Desarrollado por un equipo creativo de programadores, dibujantes y usuarios profesionales. Este programa satisface las esperanzas despertadas por las nuevas tecnologías aplicadas a la Autoedición. Tanto por su volumen de rendimiento como por su precio, marca una referencia por la que otros deberán regirse en el futuro.

CALAMUS es un nuevo tipo de programa de Autoedición y requiere a su vez un nuevo tipo de usuario: exigente, creativo, ambicioso, motivado. Es un paquete que colmará todas las necesidades de cualquier profesional del ramo.

INFINIDAD DE POSIBILIDADES A SU MEDIDA

CALAMUS	Maquetación y compaginación.
OUTLINE ART	Diseño vectorial, efectos especiales de texto.
IMAGE	Diseño matricial, retoque de imágenes.
PKS-WRITE	Editor de textos.
FONT EDITOR	Creador de tipos de letra.
CG FONTS	Biblioteca de tipos de letra.
DMA-LI2	Conexión a filmadora sin RIP.

LA COMODIDAD

Al usuario, CALAMUS le ofrece una superficie de trabajo con orientación perfectamente gráfica con iconos, menús desplegables y manejados por ratón. El formato se orienta en ventanas, con una multitud de ayudas. Un rápido editor de textos con ventana propia facilita la introducción, elaboración y corrección de textos. Además de los iconos, cada función queda explicada mediante la activación de un texto auxiliar. Y, si así lo prefiere, puede asignar cada función del programa a una pulsación de tecla, con lo que, ganará velocidad a medida que vaya conociendo el programa.

Y hay que tener en cuenta que, a pesar de ser CALAMUS un producto alemán, tanto el programa como los manuales están totalmente traducidos al castellano. Además, muy cerca de usted tiene un equipo de profesionales preparado para resolver las dudas que pueda plantear el uso de este paquete.

Y si prefiere obtener sus resultados en una filmadora de alta resolución, sepa que gracias al equipo que ha desarrollado CALAMUS, conectar su equipo a la filmadora cuesta ahora mucho menos ya que no necesita el costoso RIP. Y además, gracias a la propia concepción del programa, no necesitará realizar pruebas de filmación ya que en la pantalla podrá controlar lo que obtendrá filmado punto a punto (incluso a 2540 ppp)

Además, si es usuario de CALAMUS, puede enviar sus documentos a filmar con la total seguridad de que no se producirán distorsiones con respecto a la prueba que haya obtenido en su impresora.

Si Vd. es una persona que vigila la economía y es muy exigente, debería ahora dar el siguiente paso: ¡Compruebe nuestras afirmaciones y pida una demostración de las increíbles posibilidades de CALAMUS!

ESTE ANUNCIO HA SIDO REALIZADO INTEGRAMENTE CON EL PAQUETE CALAMUS

TOU

RECURSOS INFORMATICOS

Juan de Mena, 21. - 46008 Valencia. - ☎ (96) 332 06 22

Diputación, 296 - 08009 Barcelona - ☎ (93) 317 22 20

LOS PRIMEROS PROGRAMAS DEL STE

Las primeras aplicaciones que explotan las nuevas posibilidades del STE ya han llegado.

Encontramos esencialmente importante comentar los primeros programas de dibujo que utilizan la paleta de 4096 colores.

VIDI ST

Vidi ST es un digitalizador de vídeo (ya lo comentamos más extensamente en el número 8 de Atari User). Se presenta en forma de cartucho (disquette de 3 1/2") y con un programa que nos permite registrar en nuestro STE (o en otro ST) una o varias imágenes fijas o animadas.

Vidi ST puede digitalizar a una velocidad de 25 imágenes por segundo en 320 puntos por 200 (con niveles de gris en baja resolución) o en 640 puntos por 400 (con cinco niveles de trama en alta resolución sobre pantalla monocroma).

Las pantallas digitalizadas pueden ser grabadas en formato NEO (Neochrome), PI3 ó PI1 (Degas Elite) con el fin de retocar y de hacer verdaderas obras de arte infográfico.

Señalaremos que el programa ZZ-Rough del mismo editor (Human Technologies) reconoce y explota directamente el cartucho Vidi ST.



ATARI STE

EL MATERIAL

Para digitalizar una imagen, se utiliza una interface encargada de transformar la señal vídeo en una representación binaria memorizable por el ordenador. La parte material de Vidi ST se introduce bien en el portacartuchos de ST pero preferentemente en el nuevo STE que dispone de más colores, lo que hace mucho más interesante la "colorización" de nuestras imágenes.

Además Vidi ST trabaja igualmente con una cámara o un magnetoscopio que suministrará la imagen de entrada a menos que estos provengan directamente del televisor. Es necesario también procurarse la conexión adecuada para volver a llevar la fuente vídeo al interface Vidi ST (cable disponible en todos los distribuidores HiFi Vídeo y en la casi totalidad de los de Atari).

¿COMO FUNCIONA?

La señal vídeo proveniente de nuestra cámara, magnetoscopio u otra fuente se transmite por el cable de unión al interface Vidi ST que convierte esta señal en imágenes de 320 puntos por 200 en 16 niveles de gris. La digitalización se efectúa en tiempo real a una velocidad máxima de 25 imágenes por segundo.

La documentación nos recuerda muy justamente que el cine funciona en 24 imág./seg. y la T.V.

LOS PRIMEROS PROGRAMAS DEL STE

en 25 imág./seg. Los antiguos dibujos animados de Walt Disney o Tex Avery pueden utilizar justo 24 dibujos diferentes por seg. en tanto que los dibujos animados japoneses de este fin de siglo se contentan con 6 imág./seg.

El programa que acompaña a Vidi ST permite conducir el cartucho y memorizar las imágenes, además dispone también de numerosas funciones que permiten almacenar, incrustar imágenes, hacer montajes, etc.

ALMACENAJE EN MEMORIA

Las imágenes digitalizadas son guardadas en memoria. Las animaciones son realizadas a la velocidad de 25 imág./seg. Con 4 megaoctets de memoria la capacidad de almacenamiento es de 125 imágenes.

En un STE deberás conformarte con alrededor de 9 imágenes; 125 imágenes corresponden a una animación de alrededor de 5 seg., a razón de 25 imág./seg.

Los tiempos de animación pueden ser alargados a cambio de digitalizar menos rápido, por ejemplo a 12 imag./seg. En este caso la animación parecerá evidentemente más lenta.

El programa posee funciones de base de un banco de montaje. La visualización de las imágenes se hace una por una; el conjunto de imágenes es fijable, en tamaño reducido, sobre una misma pantalla.

Están presentes las funciones "cortar - pegar". Ellas permiten extraer imágenes o porciones de imagen y colocarla en el orden deseado. Diferentes utensilios como el pisapapeles, las imágenes interrumpidas, y las funciones de animación permiten realizar los efectos especiales y los trucajes.

ALGUNAS OPCIONES

Hay numerosas posibilidades de digitalización según lo que deseemos realizar. El modo "run" permite digitalizar una animación, las imágenes están almacenadas en los tampones de la memoria quienes los tenían reservados. El programa ofrece también la posibilidad de digitalizar una sóla imagen fija; por ejemplo una foto con nuestra cámara o una parada de imagen en el vídeo, se trata del modo "uno". Con el fin de ordenar nuestro material, la función "ver", como su nombre indica, permite visualizar sobre el monitor los efectos de la digitalización sin registrar las imágenes en memoria.

DE LA BAJA A LA ALTA RESOLUCION

Si utilizas Vidi ST en monocromo te sorprenderás desde la primera vez que lo uses. El interface digitaliza en baja resolución, en monocromo. Las imágenes son captadas en 320 puntos por 200 con 16 niveles de gris. La conversión de baja a alta resolución tarda alrededor de un segundo, esto no ocurre durante la toma de las imágenes sino justo después. La digitalización refleja en este modo en la pantalla el efecto "borrador".

Una vez efectuada esta operación, las imágenes retoman su apariencia inicial para ofrecer unas imágenes monocromas en 640 x 400 puntos con 5 niveles de gris obtenido a través de las tramas (densidad variable de puntos).

MARCANDO UNA "PAUSA"

La función "pausa" permite determinar la frecuencia de captación de las imágenes. El parámetro "pausa" es muy importante ya que es el que da la cadencia de digitalización. Se calcula en relación al tiempo de refresco de la pantalla que utilicemos.

Para una pantalla monocroma la pausa será 1/35avo de segundo, 1/50avo de segundo con una pantalla o un televisor a 50 Hz y 1/30avo de segundo con una pantalla a 60 Hz. Concretamente esta corresponde, por ejemplo, a "espera 2 pausas" para obtener 25 imág./seg. con una pantalla o T.V. a 50 Hz (2/50avo de segundo).

BRILLO, SU TURNO

Podemos elegir para cada imagen una de las 9 paletas de color disponibles o crear la nuestra propia.

Además, el brillo y el contraste pueden ser regulados directamente por Vidi ST. Existen 8 niveles de brillo, de 0 (muy oscuro) a 7 (muy claro). Esta regulación interviene en el nivel de proceso de digitalización; es decir, que no afecta a la imagen actual en pantalla pero si en las siguientes digitalizaciones. Estos niveles (0 - 7) se obtienen con la flechas ^ (alto) y v (bajo) localizadas sobre el teclado del ST.

El nivel de contraste puede ser regulado sobre el mismo cartucho, gracias a un potente potenciómetro.

USOS

¿Qué se puede hacer con todas estas imágenes digitalizadas? Para montar nuestras obras disponemos de numerosos medios y uno de ellos es el programa Vidi ST.

La función de animación corresponde a un verdadero vídeo-digitalizador. Todas las imágenes son visualizadas a la velocidad que hayamos elegido con la opción "film". Se han introducido en el disquette las rutinas en lenguaje máquina así como un ejemplo en GFA Basic permitiendo utilizar el interface Vidi ST en nuestros propios programas.

Del simple show de imágenes a la creación de decorados para los juegos, las aplicaciones de los digitalizadores son numerosas y variadas.

Vidi ST, el primer digitalizador en tiempo real para Atari ST, abre nuevos horizontes. No sólo es posible digitalizar una secuencia en movimiento, sino también elegir en esta

LOS PRIMEROS PROGRAMAS DEL STE



Volcado de pantalla del VIDI ST

secuencia la mejor imagen para, por ejemplo, utilizarla en un programa de puesta en escena o retocarla con un programa como ZZ Lazy Paint.

Con Vidi ST se obtienen resultados soberbios, sobretodo utilizando éste conjuntamente con el programa de colorización MIXIMAGE el cual comentamos a continuación.

MIXIMAGE

ZZ Miximage es un programa de digitalización de imágenes estáticas en 4096 colores sobre STE . Es compatible con el cartucho Vidi ST. Permite dar color a imágenes provenientes de scanners y digitalizadores, evidentemente las imagénes deben ser dadas en un formato reconocido.

LO QUE NECESITAMOS

ZZ Miximage funciona con todos los ordenadores de la gama ST y STE. Pero los 4096 colores sólo están disponibles en STE. Por razones evidentes es necesario un monitor o un televisor a color como se recomienda en el manual, " aún no ha nacido la persona que haya conseguido colocar los 4096 colores en un monitor monocromo", para poder utilizar el ZZ Miximage en modalidad digitalizador nos hace falta un cartucho Vidi ST además de los accesorios de vídeo mencionados anteriormente hará falta para digitalizar en color, tres filtros en gelatina de color o un filtro electrónico (muy práctico pero mucho más caro).

COMO FUNCIONA

Sabemos que una imagen informática está compuesta por tres colores rojo, verde y azul (conocido por la abreviación común RVB), estos colores se llaman colores base.

Los colores aparecidos en nuestro monitor son el resultado de una mezcla compuesta de éstos sobre cada punto de la pantalla. Sobre el Atari STE cada color de base puede tener 16 intensidades (en oposición de los 8 del ST). Es así como se obtienen los 4096 colores (16 x16 x16 intensidades) matices que constituyen la paleta del nuevo STE. Para obtener una digitalización en color con la ayuda del Vidi ST, tendremos que efectuar una separación de los tres colores fundamentales. El principio consiste en obtener tres imágenes monocromáticas, cada una con el reflejo rojo, verde y azul de la imagen multicolor, el ZZ Miximage se encarga además de superponer tres imágenes a fin de obtener una en color lo más fidedigna posible al original. La obtención de esas tres imágenes se realiza con la utilización de filtros. Entre estos, distinguimos de dos tipos, los filtros co–loreados, para los objetivos de las fotografías y los filtros electrónicos.

La separación de colores con los filtros coloreados (gelatinas de fotógrafos), no son muy caras. La ventaja de este sistema es que una simple cámara en blanco y negro es suficiente para obtener la digitalización en color. Esta solución económica no es siempre aplicable, salvo a los aparatos ópticos. No podremos utilizarlo con un vídeo. Los filtros se aplican unos después de otros sobre el objetivo; estando nosostros obligados a repetir la operación después de cada cambio.

Existe otro medio de separar los colores: el filtro electrónico. Este sistema es desgraciadamente mucho más caro. Su formato es el de una caja que se intercala entre la salida de la fuente de vídeo y la entrada del digitalizador. Por supuesto que el uso del filtro es de una gran simplicidad. La señal que provenga de una cámara o vídeo se filtra directamente a la componente deseada para luego

LOS PRIMEROS PROGRAMAS DEL STE

ser enviada al digitalizador. No hay que tocar nada más de los filtros que están delante de la cámara, la elección de la componente se efectua con la ayuda de teclas que se encuentran en el filtro mismo.

LAS FUNCIONES DEL MIXIMAGE

El ZZ Miximage permite construir a partir de tres imágenes monocromas una imagen en 4096 colores. Cada una de las tres imágenes de base, puede tener un número de tratamientos: ampliar la luminosidad general, alisado, hilado lineal (cuantificable en parámetros), deparasitage, etc.

Después de una mezcla de los tres componentes podemos imponer un límite al número de colores: de 2 a 4096 y un coeficiente de indiscernabilidad.

ZZ Miximage dispone de una impresora de imágenes en color (Canon, Nec, Star, Xerox, Epson), las rutinas GFA Basic permiten reproducir nuestros trabajos en 4096 colores. Podemos crear el "Slide show" (encadenamiento de imágenes) procedentes de los efectos vídeo.

ZZ Miximage es un potente programa de digitalización de imágenes, mejorando considerablemente las posibilidades de Vidi ST. Actualmente es el programa de dibujo que puede trabajar con los 4096 colores del STE.

El ZZ Miximage, provisto de un manual particularmente pedagógico, constituye una excelente iniciación tanto al vídeo como al tratamiento de imágenes.

ZZ - ROUGH

NUEVA VERSION

Este programa tendrá ahora unos 2 años aproximadamente de existencia. Aprovechando la llegada del STE, Human Technologies saca una nueva versión adaptada para generar los 4096 colores. ZZ - Rough es un programa de dibujo un poco particular, basado en la tecnología gráfica que da su nombre al programa: Rojo.

Dispone de varias hojas (pantallas) y de varias herramientas como lapiceros, pinceles de rellenado y marcador comandado por el ratón.

Se comienza por dibujar el contorno con el lapicero. Una vez realizado esto se rellena con un pincel largo, tal y como ocurre en la realidad, si repasamos el dibujo, el trazo se cargará. Desde el trazo más grueso al graffiti o línea más fina. Todos los utensilios de dibujo se encuentran presentes y reaccionan de manera idéntica, oscureciendo los colores en cada pasada.

A través de otras funciones podemos proteger parte del dibujo de los movimientos bruscos o incontrolados del ratón. Una goma para los lapiceros. Un raspador que nos permitirá realizar reparaciones o cambios sobre trabajos realizados. Un tubo de cola y unas tijeras autorizan las habituales manipulaciones de los trabajos.

La elección de colores se realiza de la misma manera que Degas Elite, es decir, está presente la paleta de colores en la pantalla.

El interface utilizador del programa (todo en iconos) es uno de los más convenientes, pues así todas las funciones principales tienen su equivalente recogido en el teclado.

La versión final aún no está disponible.

DALI VERSION 3.1

Otro programa de dibujo que conoce su puesta al día con la salida al mercado del nuevo STE, Dalí, se enriquece en la versión 3.1 en cuanto a colores y funciones.

Las manipulaciones de partes del dibujo han ganado también en esta versión. Se encuentra igualmente un ámplio número de figuras geométricas las cuales se pueden rellenar de tramas o degradados como solamente Outline (el utensilio de dibujo de Calamus) sabe hacer. La función "sombra" aparece como novedad. Para la elección de los colores estos aparecen también en pantalla.

La versión 2.42 nos parecía buena, pero la 3.1 con un número impresionante de funciones y una velocidad increible responde a todas nuestras necesidades.

Esperamos a hacer un comentario que sea más extenso sobre este programa un poco más adelante.

■

ST 4096 C

Según una noticia que ha llegado a nuestras manos del país galo, el ST 4096 C, se trata de un pequeño hard adicional, una tarjeta que viene a ocupar el lugar del vídeo-shifter. Se reemplaza fácilmente sobre el nuevo soporte.

Esta tarjeta puede ser adquirida con 2 configuraciones, la básica cuesta alrededor de las 10.000 ptas y la siguiente alrededor de las 17.000 ptas. Completa permite obtener una paleta de 4096 colores para el ST, como el nuevo modelo STE, pero, claro, sin el resto de las características de éste último.

Las noticias nos llegan de :
Clavius
19 rue Houdon, PARIS 18ºéme

DEMOS

¿QUE ES UNA DEMO...?

Cuando un nuevo ordenador sale a la luz del día, el fabricante lo saca acompañado siempre de demostraciones gráficas, musicales o de cálculo para mostrar al público las capacidades y posibilidades de la máquina.

Normalmente, son las capacidades gráficas del ordenador a lo que se le da más valor ya que es el aspecto visual el que ofrece más información a los posibles compradores, sobretodo si se trata de una máquina lúdica o doméstica.

El primer lugar donde se exhiben estas demostraciones suele ser en los salones informáticos o las ferias dedicadas a este sector. Suele ser aquí donde un ordenador recien nacido debe mostrar a todos lo que lleva en su "cerebro".

Los periféricos también tienen sus propias demostraciones: encadenamiento de imágenes (slide show) para los scanners y digitalizadores de vídeo, músicas infernales para sus homólogos musicales (por ejemplo los soberbios Micromix Demos para ST), etc.

Los demás programas tampoco se escapan a las "demos", sobre todo los programas gráficos como Cyber Studio o Aegis Animator, para los cuales se han creado unos ficheros de "animación" que se editan periódicamente.

Las pre-versiones de juegos que no poseen más que un nivel de juego o una sóla vida también son demos.

Hay numerosas demos hechas por placer, los enamorados del ST que quieren probar que su ordenador sabe y puede hacer maravillas, o simplemente, porque sí, por el placer de programar... Estas demos suelen ser las más bonitas.

Una de las primeras demos que apareció para ST fue Show Band, en la cual una banda de tres músicos salen, todos derechitos, uno detrás de otro, atravesando la pantalla. Cada uno de ellos, por turno, toca un solo con su instrumento respectivo y luego los tres juntos crean una divertida melodía. Esta simpática demo no posee unos gráficos bonitos, ni una música muy rebuscada pero tiene el mérito de ser una de las primeras.

Más estética es Shinny Bubbles. Tres esferas flotantes que hacen pequeños malabarismos rápidamente por la

Demo MICROMIX

Demo UNION el corredor

Demo creada por Imagic ALADIN

Demo BIG

Compil Doc Prof nº1

¿QUE ES UNA DEMO...?

pantalla reflejando un suelo compuesto de logos hechos con el texto ATARI, suelo que tiene movimiento propio.

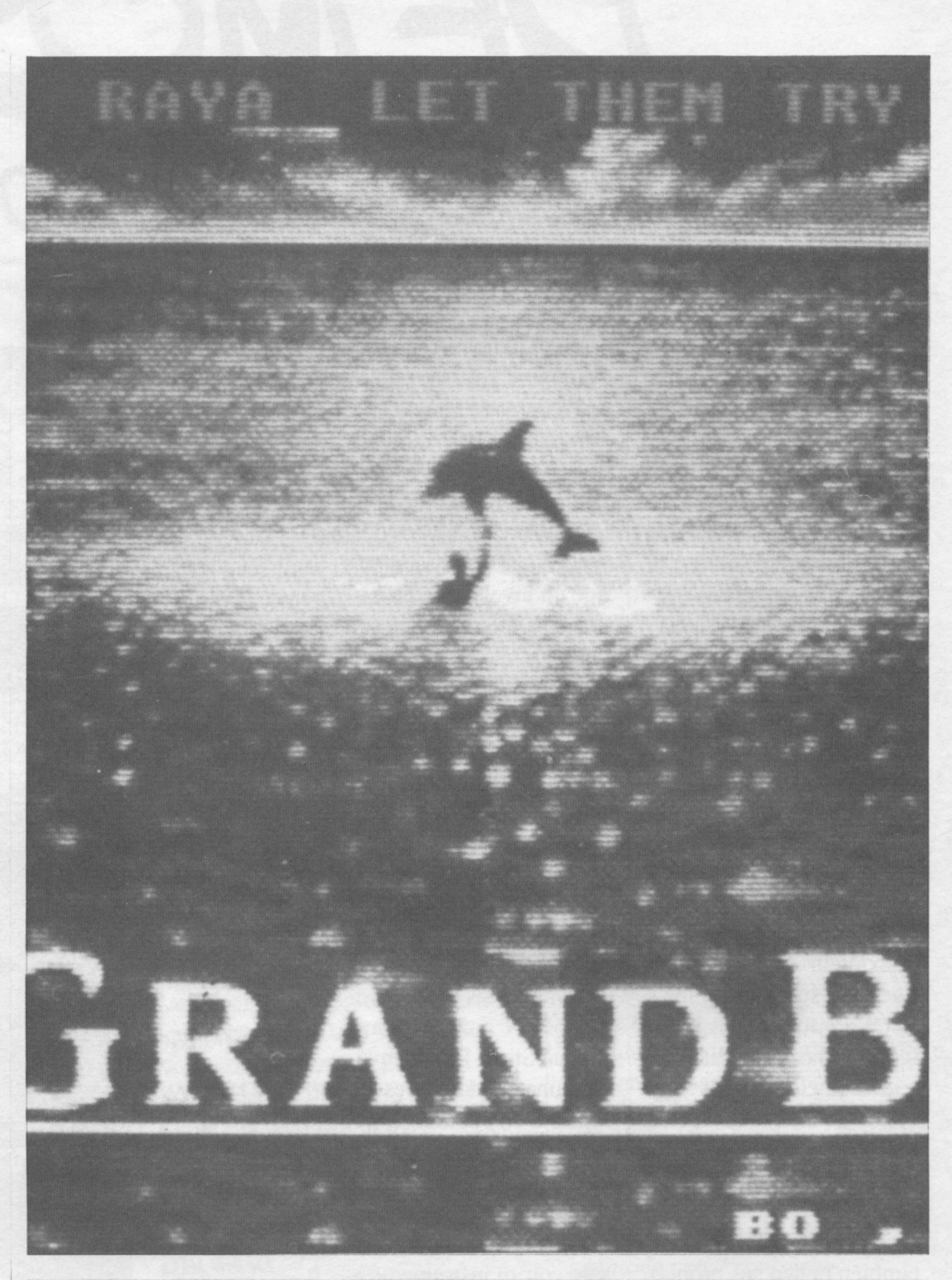
Tenemos también el Boink, la famosa bola de varias caras que rebota contra los bordes de la pantalla. Boink ha sido realizada sobre ST para demostrar que el Amiga no es el único aparato capaz de hacer estas cosas. En la misma línea pero un poco más atractiva (estéticamente hablando) es la Fuji Boink. Esta vez la bola es reemplazada por el logo ATARI que efectúa una rotación horizontal sobre ella misma y las carillas se han reemplazado por unas espirales de colorines.

En un estilo totalmente diferente, una demo que siempre causa sensación a pesar de su antiguedad: la Big Demo, con una decena de melodías de juegos seleccionables a partir del teclado. Seis de estas músicas están digitalizadas en la demo.

Scrollings multidireccionales y textuales, espirales de colores, es una demo muy completa.

La V8 Demo, ofrece 99 melodías diferentes, todas sacadas de juegos más o menos recientes, sin movimiento ni efectos visuales pero con todo un ecualizador gráfico a tres voces. Una demo muy simpática y que se escucha con gran placer.

Citando otra musical, no podemos olvidar la demo americana que contiene todo el tema



1.- Demo del GRAN AZUL

2.-Demo de CUDDLY

principal de "Miami Vice", la famosa serie de televisión, con una simple pantalla gráfica un poco animada y, hay que decirlo, de mediocre calidad. Pero la música está ahí, completa, con más de 800 Kb en un sólo diskette, desde luego no queda espacio para hacer muchas más florituras.

Para terminar con las demos musicales citaremos una de gran interés: la demo del Gran Azul. El Gran Azul célebre film del no menos célebre Jean-Jacques Beneix, del que todo el mundo ha oído hablar. Guste o no guste hay que reconocer que la música tiene mérito. Algunos fans tuvieron la gran idea de digitalizar las mejores partes del tema. La calidad es muy buena y

¿QUE ES UNA DEMO...?

la melodía seduce en cuanto la oyes por primera vez. Se proponen cualtro melodías (a parte de la de la introdución) seleccionables pinchando con el puntero sobre la que nos interese, cargando uno de los cinco discos de doble cara de que está compuesta esta super demo. La pantalla muestra simplemente a un delfín saltando fuera del agua. La imagen digitalizada es muy simple pero de gran belleza (recordemos que se trata de una demo sonora y no visual. No debe de faltar a ningún amante de la música digitalizada.

En otro género tenemos las demos de encadenamiento de imágenes. Se trata de un show de imágenes encadenadas unas a otras. Estas imágenes pueden estar digitalizadas o no, tratar de un mismo tema o de varios distintos, son en todo caso muy rebuscadas.

Samantha Fox Slide Show es una de las demo más conocida, muestra a la cantante en las poses más seductoras. Son imágenes spectrum 512 digitalizadas no retocadas de mediocre calidad.

Hay otros diskettes (siempre de doble cara llenos a reventar) de imágenes pícaras disponibles. Algunas son verdaderamente muy eróticas, a veces, incluso pornográficas. Normalmente estas imágenes están en formato Tiny. Algunas demo cargan todas las imágenes en memoria pasándolas después a gran velocidad dando así la sensación de movimiento. Es necesario decir que estas películas tan HARD no se pueden mostrar a todos los ojos.

Existe un slide show que constituye una excepción a este tema (sexo), creado con el programa Imagic, este pequeño film cuenta la historia de una mamá flexo, lámpara de despacho, en el momento de contemplar a su bebe, lamparita de despacho también, cuando juega con un balón. Sube sobre éste, salta, bota y rebota justo hasta que el pobre balón se desinfla, quedando más plano que una tortilla francesa. Entonces la lámparita retrocede y contempla esa cosa sobre el suelo, le da la vuelta y luego mira a su mamá quien le hace comprender lo malísimo que es, lleno de tristeza baja la "cabeza" y mira hacia el suelo con verguenza soltando un suspiro. Su expresión es de total desolación, (lo ocurrido no es nada, pero para una lamparita es terrible).

Esta pequeña obra de arte está sacada de un film de síntesis de imágenes muy conocido. Las imágenes han sido digitalizadas, muy trabajadas para reducir el tamaño, después Imagic se ha encargado del resto, es decir, la unión de las imágenes y la animación propiamente dicho. El resultado es verdaderamente admirable. La expresión del bebe lámpara reprendido por su mamá es absolutamente extraordinaria. El realismo es fabuloso. No se ha perdido nada en cuanto a originalidad.

1.- Demo UNION

2.- Demo de CUDDLY

En la misma línea que Imagic pero más simple y mucho menos caro, está Tiny Clip. Tiny Clip es también un programa de creación de slide show. Efectos de fondo, encadenamientos, scrolling, numerosas funciones muy sencillas de programar. La programación puede hacerse de dos maneras. Sobre interface GEM donde todo se hace con ratón para los show simples, o con un editor utilizando las macro-instrucciones para las animaciones más complejas. Con el editor, se obtiene un código que puede ser ejecutado a partir de un RUN ONLY con el programa, para permitir así la difusión de las imágenes encadenadas completamente acabadas, a la manera del "Run Only" del Basic GFA.

Otro tipo de slide show son los creados sobre ST: los slide show videotex.

La demo Prof, Falken es un perfecto ejemplo: más de 120 imágenes videotex de todos los géneros en una compilación de 300 y algunos Kb. Casi todas las imágenes son en su origen imagénes ST en formato Degas, transformadas en videotex por Videoteaser. Este género de demo es bastante menos corriente.

Por otra parte, existen diversos servicios telemáticos, provenientes de las sociedades de creación de imágenes vídeotex que proponen

¿QUE ES UNA DEMO...?

slides shows consultables a partir de un minitel, mostrando algunas de estas realizaciones a un público amante de este género de cosas.

Después de algo más de dos años han visto la luz del día un nuevo tipo de demos y no sólo para ST: son las "demo-piratas". Estas responden a los criterios siguientes:

- Decorado de fondo personalizado o extraído de un juego.
- Scrolling de texto en la parte baja de la pantalla (presentación de los miembros del grupo, mensajes personales, notas a los otros grupos piratas, etc.).
- Música propia del grupo o sacada de algún juego.

Algunos añaden:

- Logo animado del grupo (normalmente rotando sobre si mismo).
- Efecto de rodamiento cilíndrico de los scrollings adicionales.
- Enfilamiento vertical o multidireccional del decorado de fondo.
- Varias melodías accesibles por los botones del teclado.
- Velocidad del o de los scrollings medible...

Cada grupo quiere siempre sobrepasar las creaciones de los otros grupos y si encima le añaden un scrolling diferente del decorado de fondo o una distorsión espectacular de las letras u objetos animados, entonces estalla la guerra entre los grupos piratas. Mensajes poco amigables aparecen regularmente en el texto principal de la demo.

Aparecen acusaciones de plagio a nivel de "crackage" (reventamiento) de un soft. Un grupo acusa a otro de haber cambiado la intro a su gusto. Ocurre amenudo ver un mismo juego "crackeado" por varios grupos de piratas.

Todas estas intros (presentación de un juego) cada una más bella que la anterior, son regularmente compiladas sobre diskettes llamados Compilation Doc Prof y son la mayoría de las veces verdaderas alhajas de programación.

Los piratas pueden ser también compañeros y reunidos en uno solo hacer demos fantásticas. Estas compilaciones están formadas por un menú principal a partir del cual se puede elegir la demo de uno u otro grupo. Tomemos por ejemplo la "Unión Demo", la más conocida. Charly, un personaje con cabeza de elefante sabio se pasea por un corredor en el que se encuentran una decena de puertas. Cada una de ellas lleva el nombre de un grupo de piratas y detrás se encuentra una demo. Todas éstas son superiores. Scrollings, Full Screen (se usa la pantalla completa, es decir, se suprimen los bordes), espirales de colores, animaciones fabulosas, músicas geniales, digitalizaciones o no y todo, ¡más de 1,5 Mo!, compilados sobre un disco de doble cara. El resto de este diskette está formateado de una manera particular, con un copión especial provisto de, en forma de demo él también, música y animación durante la copia, permitiendo de esta manera copiar y difundir esta demo, cosa imposible con un copión tradicional.



1.- Demo de CUDDLY

2.- Demo de SWEDISH

Una segunda demo del mismo tipo y que no tiene nada que envidiar a la anterior es la "Cuddly Demo", ésta acaba de salir. El mismo escenario que en Unión , nos encontramos con un personaje (éste es un guardián) en un scrolling multidireccional, descubriendo más de una docena de puertas. Cuando piensas que ya lo has visto todo sobre ST... aparece esto. Scrollings de textos espectaculares (letras tan altas como la pantalla), melodías grandiosas, fuentes fabulosas, rapidez de animación increíble,... es simplemente ¡ESTUPENDA!. Una de las mejores demos, tendrá que pasar mucho tiempo antes de que aparezca una que la supere.

Es bastante fuerte pensar que tanto genio de la programación esté al servicio del pirateo. Si todos estos superprogramadores trabajasen en serio (para alguna casa editora) sobre un juego, programa o similar todos ganaríamos bastante. El pirateo en grandes dosis, mata al ordenador. Muchos de los programadores entran en un grupo de piratas para demostrar lo que son capaces de hacer. Esta gente no ha dejado nada sin probar, ha tocado las más altas cimas de la programación pero no

¿QUE ES UNA DEMO...?

puede promocionarse profesionalmente, ya que el pirateo es totalmente ilegal y... continuarán "reventando" programas y superando cada vez sus intro hasta que caigan en manos de algún controlador anti-piratas y lo pierdan todo.

Algunos piratas ofrecen sus servicios como empleados eventuales en la Cuddly Demo. El problema para ellos es que no puede aparecer su nombre ni dirección exacta en el scrolling de texto, ¡por si acaso! algunos dejan semireseñas o apartados de correos, etc. ¿Cuántos excelentes programadores han tenido que renunciar a la informática porque son conocidos a causa de sus condenables antecedentes? ¿Cuántos programas revendidos, archivados en el fondo de un armario o simplemente confiscados? Muchos.



Demo SWEDISH

Hacer demos sí. Hay una gran demanda, pero no a guisa de introducirse en un juego "crackeado".

Concluyendo, ¿para qué sirve una demo?, extrictamente para nada. Salvo aquellas que sirven como lanzamiento comercial de algún programa o máquina. A no ser esto, no tienen ninguna utilidad material. ¿Entonces? ¿Por qué hay tantas? ¿Por qué se realizan cada vez más? Por PLACER. Porque gusta simplemente.

No hay duda que el ST es uno de los aparatos que tiene las más bellas demos. Todo esto sin menospreciar a los usuarios de otros aparatos.

Nota de la Redacción

Emisor: ATARI USER
Receptor: Aquellos lectores a quien pueda interesar.
Mensaje

Se dirige a todos aquellos que dispongáis de pequeños o grandes programas hechos por vosotros, que penséis que pueden ser útiles para el resto de los lectores y que deséis enviárnolos, para publicar los listados. Además de colaboraciones, cartas o cualquier tipo de noticia o artículo que creáis que puede afectarnos o interesar a los que formamos este mundo ATARI.
Sabed que todos vosotros disponéis de un espacio en esta revista.

WORD UP

¿Otro procesador de texto más?

Por Juan Canales

Word Up es un procesador de texto de cierta antigüedad, desconocido en España. La versión aquí revisada es la 1.5, en la cual se han fijado unos cuantos bugs y se le ha dotado de mayor velocidad de reacción. La característica más sobresaliente de Word Up es que trabaja con el infausto GDOS, la extensión del GEM que no llegó a implementarse en ROM, debido a retrasos en su desarrollo, y que se encarga de cargar fuentes de caracteres y de producir el mejor output posible en cada periférico: impresoras, plotters, cámaras, etc., aprovechando al máximo la resolución de cada uno de estos.

Los diseñadores han pretendido crear un procesador de textos que dé una calidad de impresión fuera de lo común y que, además, permita mezclar gráficos y texto en un mismo documento. GDOS permite esto, pues en lugar de mandar información ASCII a la impresora, manda gráficos (mapa de bits).

Word Up se presenta en tres discos, en los que la mayoría de la información está comprimida. La razón es sencilla: vienen tres familias de fuentes, pero cada tipo de impresora trabaja con con una velocidad determinada. Hay que distinguir entre las impresoras matriciales de 9 agujas, las de 24, y las láser. Estas últimas emplean la mayor resolución de las tres y producen la mayor calidad de salida. Las de 24 agujas no trabajan al máximo de sus posibilidades en Word Up por problemas obvios de memoria: el driver GDOS para ellas las configura para que trabajen a 180 puntos por pulgada (su máxima resolución es de 360). Instalar los drivers y las fuentes es sencillo: Word Up nos proporciona un programa de instalación que tiene en cuenta la memoria de nuestro ordenador y los dispositivos de almacenamiento externo. Hay que decir que Word Up funciona en todos los Atari ST, incluso en un 520 con una sola unidad de disco, aunque no será posible utilizar una impresora de 24 agujas (hace falta un mínimo de 1 Mega de memoria).

Word Up recordará sin duda al First Word Plus por varios motivos: en primer lugar, por la disposición de las opciones en la pantalla: una fila de botones en la parte inferior con los que podemos acceder a determinados comandos, bien pinchando con el ratón, bien pulsando una tecla de función. Otras similitudes se encuentran en el uso de las teclas del cursor junto con Control o Shift: palabra siguiente o final/principio de línea según el caso. Es un punto a tener en cuenta al cambiar el procesador de textos que el interfaz de usuario no sea muy distinto, y el detalle mencionado es muy de agradecer. También se trata de un procesador de textos multidocumento, hasta cuatro pueden estar abiertos simultáneamente, cada uno en su ventana, siendo posible cortar y pegar entre éstos.

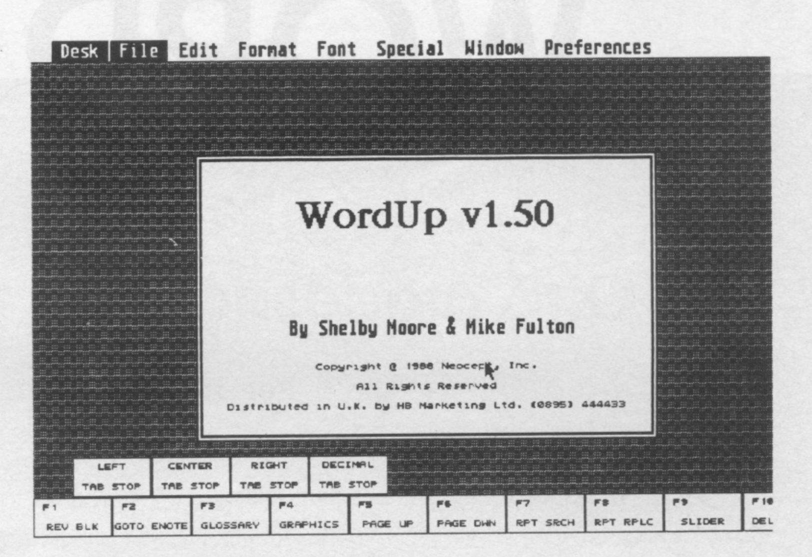
Se trata de un procesador de textos multidocumento, hasta cuatro pueden estar abiertos simultáneamente, cada uno en su ventana, siendo posible cortar y pegar entre éstos.

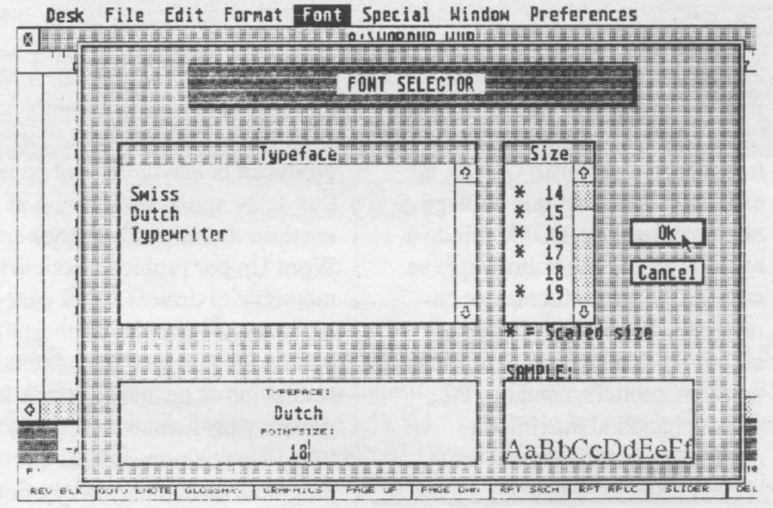
Word Up se maneja tanto desde el ratón como desde atajos del teclado (Control o Alternate más tecla), siendo esta última opción muy apropiada para usuarios experimentados.

La gestión de bloques en Word Up es buena, siendo posible marcar mediante el arrastre del cursor sobre el texto, siendo posible el autoscroll si desplazamos el cursor fuera de la ventana (arriba o abajo), una característica poco implementada en procesadores de texto en el ST y que le da un toque profesional. Los bloques quedan marcados en inverso, no en punteado, como en las versiones del First Word Plus anteriores a la 3.0, lo que es de agradecer. Los

bloques pueden ser cortados, copiados y pegados de la manera habitual, aunque no pueden ser salvados a disco, y pueden despejarse y volverse a marcar a toque de tecla.

La gestión de los tipos de letra es ejemplar, pudiéndose aplicar distintos tipos de efectos como negrita, subrayado, doble subrayado, hueca, etc. El tamaño de la letra va de los dos puntos hasta los 48, contando con tres familias distintas en origen, las habituales del disco oficial del GDOS: una Swiss, una Dutch y una Typewriter. Se pueden incorporar más fuentes mediante las modificaciones pertinentes en el fichero ASSIGN, SYS. En la caja de diálogo de selección de tipos y tamaños se nos presenta el aspecto de la fuente seleccionada. El documento puede salvarse en ASCII o bien con todos los atributos de texto, márgenes, etc., el formato propio del Word Up.





Existe la posibilidad de insertar gráficos, pudiéndose importar gráficos en varios formatos: DEGAS, Neochrome e IMG.

Otra característica sobresaliente es la posibilidad de insertar gráficos, pudiéndose importar gráficos en varios formatos: DEGAS, Neochrome e IMG. Los gráficos se acomodan en su propia ventana, siendo sencillo desplazarlos y disponerlos a nuestro antojo en el documento. Además se pueden cambiar de tamaño y ampliar secciones del gráfico, con ajuste automático de proporción. Aunque los gráficos no queden perfectos en la pantalla, cuando se imprime el documento se obtienen resultados excelentes. En este aspecto, Word Up marca claramente la diferencia. Prueba de ello es que el manual del programa está escrito e impreso desde el propio Word Up, una prueba de las capacidades del programa.

El programa emplea un glosario, que como se sabe se constituye mediante entradas de palabras, frases, etc. que pueden añadirse en cualquier momento al documento que se esté editando en ese momento. El glosario puede ampliarse y salvarse a disco. La utilidad obvia es la de guardar determinadas entradas que solemos usar habitualmente, como un encabezamiento de carta, etc. También es posible insertar en cualquier momento la fecha y la hora y números para notas a pie de página. Igualmente está contemplada la creación de páginas maestras, que se pueden declarar en cualquier momento, y que permiten el ahorro de tiempo en la confección de documentos.

Word Up permite la realización de mailings con facilidad, pudiendo trabajar con una variedad de bases de datos impresionante, que va desde la DB Master One a la Superbase Professional, permitiendo hacer el procedimiento de forma sencilla, seleccionando el fichero de control.

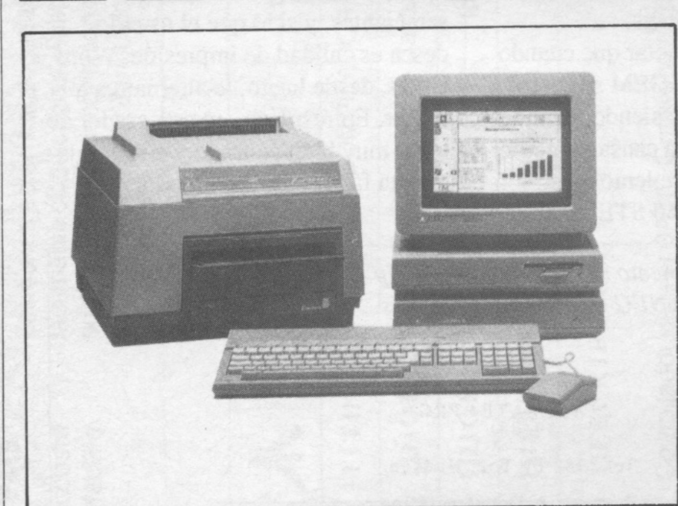
Word Up nos proporciona la oportunidad de trabajar con varios modos de teclado: normal, acentuado y extendido. Con el modo acentuado es posible acentuar vocales, con el modo extendido es posible utilizar caracteres de otros idiomas y símbolos matemáticos.

Es posible fijar la separación entre líneas (en puntos) y la separación desde la línea base de los subíndices y superíndices (en puntos también), dando cierta flexibilidad en



CMV INFORMATICA, S.A.
Pi i Margall, 58-60, entlo., 4ª
08025 BARCELONA
(93) 210 68 23 y 213 42 37
Plaza Callao, 1, 1º, 1ª
28013 MADRID
(91) 521 22 54 y 521 26 82
Empire House, 117 Regent's Street
LONDRES

EL MUNDO ATARI



PROGRAMAS

MAS DE 1.300 PROGRAMAS ST:	
BASIC OMIKRON, muy rápido	3.900
LDW POWER, hoja de cálculo	22.500
HYPERPAINT, gráficos	5.000
SUPERBASE PROFESIONAL	40.000
MARK WILLIAMS C y rcs ed.	22.000
WORD UP, texto y gráficos	14.000
STOS, para crear juegos	6.000
FLIGHT SIMULATOR II	8.000
BOMBER	2.500
JUEGOS a partir de	1.700
AUTOEDICION	
CALAMUS castellano	62.000
OUTLINE, novedad	38.000
OFERTAS	
EMULADOR MACINTOSH	12.000
SUPERBASE PERSONAL	6.000
C-LAB NOTATOR, Softlink	85.000
C-LAB NOTATOR-UNITOR	165.000
OCR JUNIOR, reconoc.texto	24.000

Más de 250 diskettes de DOMINIO PUBLICO, con programas de todo tipo, a 800 pts. por diskette.

SERVICIO

ASISTENCIA PROFESIONAL
permanente.

VENTA POR CORREO
en todo el territorio nacional.

GARANTIA OFICIAL
ATARI
Seis meses en ordenadores y tres meses en periféricos.

GRATIS
Con cada 520 ó 1040 STFM
- Diskette de INICIO, con varios programas de utilidad imprescindibles
- Programas: lenguaje BASIC, gráficos, procesador de textos y base de datos (solo 1040)
- 5/10 diskettes de dominio público

Solicite el catálogo gratuito ATARI-CMV con más de 2.000 productos

EQUIPOS

1040 ST-E, 1 mega	119.900
MEGA ST2, 2 megas	199.900
MEGA ST4, 4 megas	299.900
MONITOR B/N SM124	29.900
MONITOR Color SC1224	59.900
MONITOR DIN-A-3 SM194	349.900
Disco Duro 30 megas	89.900
Disco Duro 60 megas	129.900
Disco Duro removible 44 M	169.900
Disco ATARI 3.5", 1 mega	24.900
Disco ATARI 5.25" 360K	29.900
ATARI Láser SLM804	289.900
NEC P2 PLUS, 24 agujas	80.000
HP DESKJET +, chorro tinta	150.000
PLOTTER DIN-A3	140.000
OFERTAS	
1040,mon.B/N, DD 30 megas	224.900
Mega ST2,mon.B/N,DD30M	310.000
Mega ST4,mon.B/N,DD30M	410.000
NOVEDADES	
PC SPEED, emulador PC	38.000
SUPERCHARGER, idem STE	56.000
Amplificador/ecualiz.30+30W	14.000
PORTFOLIO, PC de bolsillo	49.900
SPECTRE GCR, Macintosh	60.000

Igualamos cualquier oferta que pueda encontrar en esta revista.

ACCESORIOS

VIDI ST, digitalizador video	20.000
MASTERSOUND,digital.sonido	8.000
REPLAY Profesional, 12 bits	26.000
RELOJ tiempo real exter./inter.	6.000
RATON 3 pulsores,tapete,progr.	9.900
VIDEOTEXTBOX, teletexto	17.000
VIRUS PROTECTOR	2.500
HANDY-SCANNER con OCR	65.000
CAJA CONMUTADORA Color-B/N con salida audio, a partir de	4.500
FUNDAS TECLADO	1.000
SOPORTE MONITOR	2.500
EUROCONECTOR	3.000
CONTENEDOR DISKETTES	3.000
CABLES impresora, modem	2.800
MODEM 1200bd,comp.HAYES	20.000
OFERTAS ESPECIALES	
MEGA ST2	149.900
Scanner/Fotocopiadora/Impresora SPAT, DIN-A-4	80.000
1040, monitor y	
- NOTATOR	205.000
- NOTATOR+UNITOR	268.000
MEGA ST2, mon., imp. chorro, disco 30M, CALAMUS	520.000
MEGA ST4, mon., imp. láser, disco 30M, POSTSCRIPT, CALAMUS y SPAT	690.000



el control del layout del documento.

En Word Up está contemplada la creación de páginas maestras, que se pueden declarar en cualquier momento y que permiten el ahorro de tiempo en la confección de documentos.

El tema de la impresión está solucionado mediante dos opciones, la impresión gráfica y la impresión ASCII. Es recomendable imprimir en ASCII antes de hacerlo en modo gráfico, para ver como va a quedar el documento, puesto que este último modo se muestra bastante lento, es el precio que hay que pagar por la calidad que nos proporciona. Las páginas pueden imprimirse con o sin pausa, estando la pausa dirigida a las ocasiones en las que se utilizan hojas sueltas para imprimir.

Word Up lleva incluidas algunas operaciones sobre disco como formateo, cambio de nombre de ficheros o borrado, con lo cual no hemos de andar pendientes de tener discos formateados a mano o salir al Desktop para efectuar estas operaciones.

Word Up permite la realización de mailings con facilidad, pudiendo trabajar con una variedad de bases de datos impresionante, que va desde la DB Master One a la Superbase Professional.

Las principales virtudes de Word Up son, en resumen, un buen control sobre el layout del documento, con flujo de texto alrededor de los gráficos automático, y una administración excelente de los tipos, tamaños y efectos de letra. Carece de características propias de los procesadores de texto más caros, como diccionario, aunque como contrapartida es posible la realización de mailings.

Hay que hacer notar que cuando se instala GDOS el GEM se enlentece en su totalidad, siendo menos reactivo, y esta es la causa de que Word Up se muestre lento en el scroll. Sobre un 1040 STE, el blitter alivia en gan medida el problema. Word Up se acerca bastante a lo que se espera de un procesador de texto para el ST, aproximándose al estilo Mac, algo que siempre es de desear. Como ya se ha mencionado, las similaridades de uso con el First Word Plus le convierten en un buen oponente, sus capacidades son semejantes, y si lo que el usuario desea es calidad de impresión, Word Up es, desde luego, la alternativa a seguir. En resumen, un procesador de texto muy bien pensado y con el que resulta fácil sentirse cómodo.

Ejemplo de documento impreso con Word Up en una impresora NEC P2 Plus de 24 agujas

ANIMATE4.PRG
(9/88)

(c) 1988 by Tom Hudson

Program & Documentation
by Tom Hudson

This is a Public Domain utility.

ANIMATE4.PRG is the fourth generation animation display program for the CYBER family of products:

CYBER STUDIO
CYBER CONTROL
CYBER PAINT
CYBER VCR and
CYBER SCULPT

This program will display delta-file AND sequence animations, created either by CYBER PAINT in .DLT or .SEQ format, or CYBER STUDIO/CONTROL in .DLT format. Delta files (with initial .PI1 files and data files with a .DLT extender) take up more



space on disk than sequence files (composed of only file file, which takes up about 30-40% less disk space than a comparable .PI1/.DLT combination). Sequence files take up the same amount of space in memory as delta files, however.

This version of ANIMATE will also display all color-palette changes in .SEQ files created with CYBER PAINT 2.0, and no longer uses the double-buffering command of the previous animation programs. (The buffering is now automatic, and very fast.)

To display .DLT files, click on the .DLT button in the custom file selector. Likewise, to display .SEQ files, click on the .SEQ button.

FICHA TECNICA
Programa: **Word Up**
Procesador de textos que permite mezclar gráficos y texto en el mismo documento, trabajando en GDOS.
Versión: **1.5**

FICHAS DE SOFTWARE Y HARDWARE PARA ATARI DISTRIBUIDO EN NUESTRO PAIS

MUY IMPORTANTE: Si Ud. es distribuidor de algún producto para Atari y quiere que conste entre las fichas publicadas, le rogamos que se ponga en contacto con nosotros y nos facilite los datos pertinentes.

Las fichas están catalogadas por "tipo de aplicación " por lo que serán fácilmente clasificables. Además de ello en cada una constarán datos importantes como descripción del producto, precio, idioma del software y manual, datos del distribuidor, etc...



APLICACION: LENGUAJES

TITULO: OMIKRON BASIC v.3.0

IDIOMA DEL MANUAL: Castellano — **P.V.P.:** 14.448 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés — **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Intérprete Basic semi–compilador (FIT = Fast interpreting technique). Programación en GEM (librerías GEM incluídas), multitasking, cálculos sobre matrices, máscaras de INPUT, programación estructurada, recursividad ...

Full–Screen–Editor (hasta 7000 caracteres en pantalla). Control por ratón y/o teclado. Compatible Mbasic a 99%. Librerías para MIDI/FINANZAS/ESTADISTICAS/GEM/MATEMATICAS etc...

AUTOR: OMIKRON

DISTRIBUIDOR: TALMANIA

OBSERVACIONES:

Dos Diskettes DEMO y Librerías incluídas. Existe una versión en cartucho (precio 28.000 pts).



APLICACION: LENGUAJES

TITULO: OMIKRON COMPILADOR

IDIOMA DEL MANUAL: Castellano — **P.V.P.:** 14.448 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés — **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Compilador para el BASIC Omikron. Altísima velocidad tanto de compilación como de ejecución de los programas producidos (48K en menos de 1 minuto). Comandos especiales que prohiben o permiten interrupciones, multitasking o mensajes de Error.

Velocidad (en segundos): Repeat Loop (Integer): –Intérprete=2.225 –Compilador=0.080 – Factor=27.8 (Según standard Benchmark). Programas de ayuda incluídos.

AUTOR: OMIKRON

DISTRIBUIDOR: TALMANIA

OBSERVACIONES:



APLICACION: MUSICA

TITULO: Switcher

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés — **P.V.P.:** 7.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés — **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo

DESCRIPCION:

Utilidad para disponer de varios programas STEINBERG simultáneamente en memoria.

AUTOR: STEINBERG RESEARCH

DISTRIBUIDOR: VENTAMATIC

OBSERVACIONES:

El sistema mínimo es un MEGA ST2

APLICACION: MUSICA

TITULO: Synthworks KAWAI K-1

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés — **P.V.P.:** 25.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés — **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo

DESCRIPCION:

Editor y generador de sonidos. Organizador de librería de sonidos.

AUTOR: STEINBERG RESEARCH

DISTRIBUIDOR: VENTAMATIC

OBSERVACIONES:

El sistema mínimo es un 1040 ST

COMPRA - VENTA

CLUB DE USUARIOS

Esta sección está destinada a servir de panel de anuncios entre usuarios de Atari.Serán bienvenidos todos aquellos anuncios de compra-venta de equipos y club's de usuarios.
N.R.: por favor tener presente que la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizada por lal ey. Los programas de dominio público son gratuitos y por lo tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con un gran número de programas de dominio público y puedes encontrar desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo.

Soy un poseedor de un Atari ST, y me gustaría contactar con usuarios de este ordenador. Mi dirección es: JUAN JOSE LUIS GONZALEZ San Agustín, 50 - 2º - 3ª 38410 Los Realejos - TENE–RIFE. Tel. 922 341431

Club de usuarios de ATARI ST. Intercambiamos ideas, trucos, programas, etc. Contestaremos a todas las cartas. Escribe a ALBERTO PARDO FERNANDEZ Avda. de Portugal, 52 - 1C. Chantada LUGO o llama al teléfono: 982 440382

Club ATARI ST LEVANTE: distribución de software de dominio público a tan sólo 700 pts. disco. ¡No pierdas esta oportunidad! Hazte socio por sólo 1.000 ptas. y recibirás contrareembolso (incluido gastos de envío) tu número de socio y un diskette con: copiones, vacuna anti-virus, editor de sectores, etc...
Para más información Club Atari ST: Martín el Humano, 11 - 9º 46008 VALENCIA o llamar a partir de las 9 p. m. en el teléfono 3253220.

Atención: Habla ordenador Atari 520 STFM. Quiero compartir información con mis hermanos 520 ST y con mis primos 1040 ST. Teneis mi respuesta asegurada para todos. Estoy en: JOSE MIGUEL ILLAN BASTIDA. Avda. Ronda Norte, 23 - 4ºC1. 30009 MURCIA. Escribe ¡Ya!

Vendo Ordenador Atari 800 XL con Unidad de Disco de 5 1/4" 1050 y sus respectivos alimentadores y cable para TV.
Libros: "Todo sobre Atari", "Peek y Pokes", "Aventuras y Programación" y "Manual Escolar".
Cartucho: Asteroids.
Varios discos con programas (2 sistemas operativos)
Todo por 30.000.- Ptas.
Escribir a: JOSE MARIA CRUZ BARCO. Los Angeles, 31 - 2ºC. 18300 Loja - GRANADA.
También puedes llamar al 958 32 24 30 de 9´30 a 10´30h. de la noche.

Intercambio todo tipo de software para Atari ST preferentemente 1040. Escribid o llamar a: JORGE ESPI MATARREDONA. Complejo Vistahermosa, Blq. 9-V, 2º. 03016 ALICANTE. Tel. (96) 526 33 40 por la tarde.

Me gustaría contactar con usuarios del Atari ST para el intercambio de ideas, trucos, etc. Escribir a JORDI ESPUÑA MORA. Lleida, 26. 08240 Manresa - BARCELONA o llamar al 93 8732621.

Soy usuario del Atari 520 STFM y me gustaría entablar contacto con usuarios del mismo para el intercambio de ideas, programas propios, trucos, utilidades, información, etc.
Escribidme, os contestaré seguro.
Mi dirección es: JOSE MIGUEL ILLAN BASTIDA. Avda. Ronda Norte, 23 - 4ºC1. 30009 MURCIA. Hasta podemos formar un club de usuarios.

Intercambio trucos y programas de Atari ST. Interesados preguntar en el teléfono 976 575419 por RUBEN ELIAS.

¡Sólo Intercambio! Club Duetto ST. Pídenos nuestra lista y envíanos la tuya; Intercambio desinteresado. Escribir a: Club Duetto. Aníbal, 2. 28020 MADRID.

Me interesaría intercambio de programas para el Atari 520 ST. JOSE LUIS FERNANDEZ JAMBRINA. Hernan Cortés, 32-2ºA. 49003 ZAMORA.

Intercambio juegos, utilidades, astucias y pokes, para Atari ST. ISMAEL CANSINO DEL PINO. San Sebastián, 5. Alhaurin el Grande. 29120 MALAGA.

Intercambio juegos y utilidades para el Atari ST. Interesados enviar lista a: VICENTE JIMENEZ CUBELLS. Prim, 156 - 3º 3ª esc. Izq. 08020 BARCELONA. O llamar al tlfno.: 93 3149301.

Me gustaría contactar con usuarios del 520 ST, sobretodo que estén interesados en los temas de simulación, estrategia, rol y wargame. Dispongo de varios programas sobre el tema. Interesados contactar

con: ENRIQUE MASGRAU SOLER. Creu, 6 - 6º prta. 1. 17002 GERONA. Tel.: 972 208378 noches.

Cambio todo tipo de programas para Atari ST con todo el mundo. Interesados escribir o llamar a: TICO MORENO SUAREZ. Cuenca, blq. L - Bajos 3ª. 08110 Montcada i Reixal - BARCELONA. Tel. 93 5645643.

Tengo un Atari 800 XL y desearía contactar con otros usuarios para intercambiar programas e información. IGNACIO MONTOYA. El Greco, 8. 03016 ALICANTE.

Deseo contactar con usuarios de Atari ST, a ser posible de Zaragoza. 976 344439 de 6 a 10 de la tarde. Preguntar por Junior. NESTOR ROMERAL ANDRES. Océano Atlántico, 18 - 1-1. 50012 ZARAGOZA.

Estoy interesado en contactar con usuarios del ST para intercambio de programas e información, sin ningún tipo de compromiso. Mi dirección es: RAMIRO TELLEZ SANZ. Avda. García Lorca, 54 - 3ºB. 04005 ALMERIA. Tel. 951 25 48 35.

Intercambio juegos ST. Escribir a: MIGUEL A. LAFUENTE. Pablo Neruda, 24 - 5ºC. 50015 ZARAGOZA. Tel. 976 516632.

Intercambio últimas novedades para 1040 ST. Mando lista de juegos y utilidades a quien la pida (gratis). Por favor seriedad. ALBERTO PAN GOLPE. Mariucha, 159 - 1º Drcha. LAS PALMAS DE G. C. Tel.: 20 05 95.

Vendo equipo de ordenador Atari con 1 MEGA-BYTE de RAM, disketera interna y otra externa, monitor alta resolución con filtro de pantalla y soporte, e impresora matricial SEIKOSHA SP1200. Lo dejo a buen precio. Interesados escribir o llamar a: JOSE ANTONIO GARRIDO MUÑOZ. Amador de los Ríos, 120. 14850 Baena - CORDOBA. Tel.: 957 69 07 09.

Me gustaría contactar con usuarios de Atari 520 ST FM para intercambio de todo tipo de información y aplicaciones. Interesados escribir a: MANUEL CORTES BABIANO. BLOQUE RU´IZ JARABO, 15 P.2 46011 VALENCIA.

Estamos interesados en intercambiar información y programas de Atari ST. También MSX y Amstrad. Llamar al 952 87 56 04 a partir de las 16:00 h. y preguntar por Juanjo o escribir a: JUAN JOSE GIL ORTEGA. Castro Sandaza, 4. 29400 Ronda - MALAGA.

Vendo ordenador ATARI 800 XL como nuevo, con grabadora ATARI 1010 y un par de joysticks. Además adjunto más de 70 programas, de la talla de Bruce Lee, Chplifter, Pole Position, etc. Todo por 50.000.- Ptas. Interesados escribir a: JAVIER PIERA GIL. Paseo del Galadar, 57 - 2º. 03700 Denia. ALICANTE. O llamar al teléfono 96-5780661.

Vendo ATARI 520 ST, poco uso y programas y juegos por 55.000.- Ptas. Televisión color EIBE de 14" por 23.000.- Ptas. Escribir a: JOSE ALBERTO GUTIERREZ RODRIGUEZ. Plza. Torras y Bages, 1 - 2ºA. 08400 Granollers - BARCELONA. O llamar al teléfono 870 98 90 ó 879 19 57.

¡Atención! Vendo ATARI 1040 STFM, precio interesante, ideal para instalar emulador PC-Speed.
Muchos programas. Llamar a Mar de 4 a 8 por las tardes, teléfono (91) 402 25 76 Madrid.

Intercambiamos todo tipo de información sobre ATARI ST, Amstrad y MSX. Interesados llamar al teléfono 96 126 85 15. O escribir a JOSE LUIS ABELLAN. Salvador Ricard, 30 - 16. Albal 46470 VALENCIA

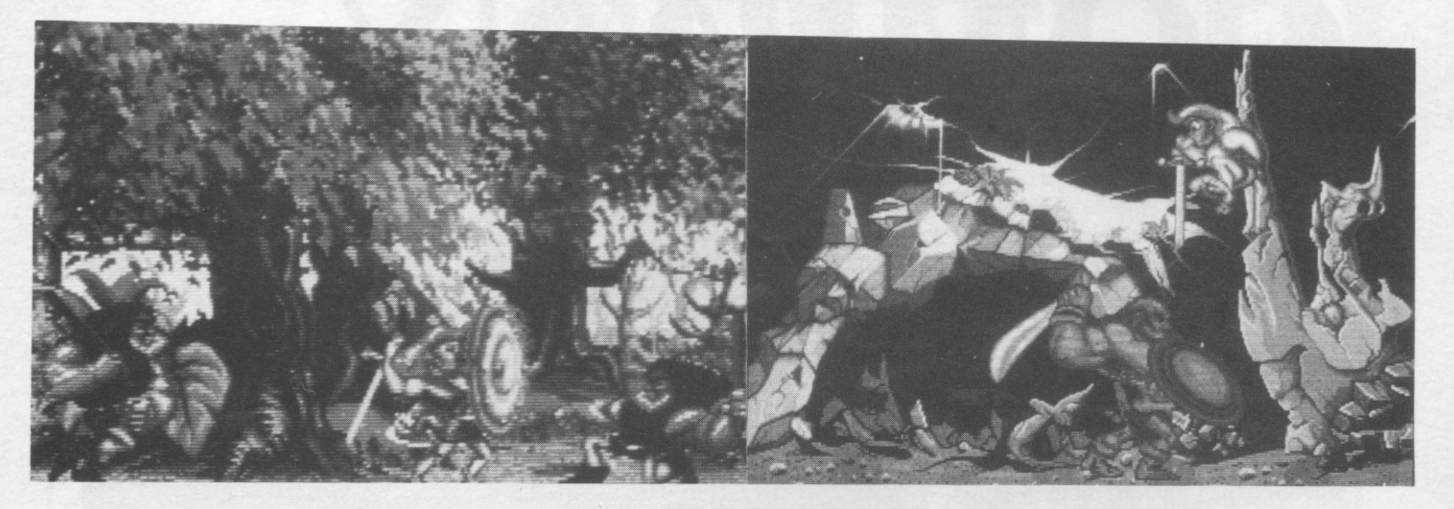
Me guataría formar un club de usuarios de Atari ST a nivel de la zona de Galicia, para intercambio de ideas, revistas, etc. Contestaré a todas las cartas. Interesados escribir a: JACOBO MACEIRA y SORNA. República Argentina, 43 - 2ºA. 15706 Santiago. LA CORUÑA. O bien llamad al teléfono (981) 591936.

Busco rutinas gráficas para GFA Básic en Atari. Igualmente busco gente aventurera a nivel Galicia, para intercambiar soluciones, ayudas, etc. Interesados escribir a: PEDRO SILVA FRANCO. Avda. Augusto García Sánchez, 2 - 9ºA. 36001 PONTEVEDRA.

El Club Atari Panamá desea recibir cartas con la finalidad de ampliar e intercambiar ideas, información, etc. La dirección es la siguiente: LUIS FELIPE RUIZ A. Aptdo. 5452. Balboa - Ancón. REP. PANAMA.

Me gustaría contactar con usuarios de ST de todo el mundo. Respuesta garantizada. Máxima seriedad. JAVIER MORENO SAN GIL. Primo de Rivera, 11 - 6ºB. 30008 MURCIA.

IVANHOE

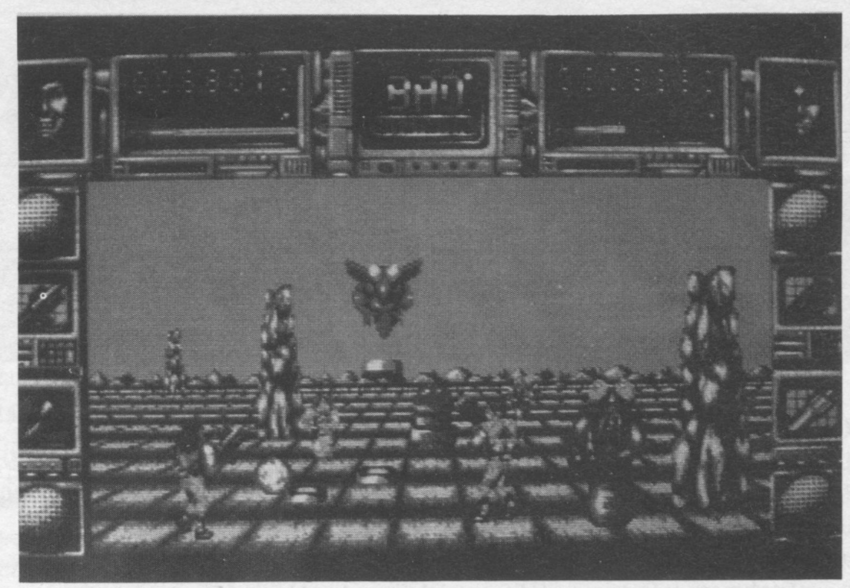


Ocean
Los programadores de Ivanhoe, ultraperfeccionistas, no se han detenido ante nada, para saber si tal o cual color era más o menos conveniente o si tal adversario era lo suficientemente bueno comparando todo hasta finalizar el juego. El resultado es simplemente maravilloso. Los sprites son muy claros y verdaderamente animados, gozando de gran rápidez y fluidez mientras usa unos colores soberbios. El juego, en principio es bastante clásico, se trata de dirigir un caballero (Sir Wilfrid d'Ivanhoe) a través de varios niveles, combatiendo y evitando a los numerosos enemigos, para salvar al mismísimo rey Ricardo Corazón de León. Las cinco fases del juego se desarrollan en un scrollin horizontal, pero cada una de ellas posee su propio decorado (bosque, villa, barca, etc.) y enemigos particulares (bribones, guardas, piratas, etc.).
La tercera fase se diferencia de las otras especialmente. En esta ocasión vas a caballo. Un scrolling diferencial ejemplar. Una animación del caballo que corta el aliento, es una de las partes más bonitas. Ivanhoe, por otro lado, dispone simplemente de una espada, pero durante el transcurso del juego, descubrirá nuevas armas, escudos o bonus. Al final de cada nivel, deberá enfrentarse al jefe de los adversarios en un duelo todavía más impresionante que el resto del juego. Para los afortunados que lleguen a liberar al rey, sabed que ciertas fases deben ser realizadas en sentido inverso, con objeto de proteger a Ricardo. Aplaudimos este maravilloso y soberbio juego que hará darse de tortas a todos los detractores del ST.
Lo mejor: **Los gráficos, el color y el movimiento.**
Lo peor: **¿Dónde está la princesa?**

Gráficos: 95 **Sonido: 80**	**Movimiento: 95** **Adicción: 90**
Media: 90	

Logotron

BAD COMPANY



Pasemos rápidamente al escenario, para decir simplemente que se trata de destruir a los feísimos y malvados extraterrestres que quieren apoderarse de los humanos. Debéis enfrentaros a ellos en cuatro planetas, cada uno con un decorado y unos enemigos diferentes.

La misión exclusivamente, es sobretodo una misión suicida ya que los aliens son muy numerosos. Jugando dos personas, es bastante más llevadero.

La realización hace pensar en Space Harrier, con el suelo del planeta en scrolling vertical sobre la parte inferior de la pantalla. En esta ocasión no dispones de ningún vehículo motorizado y por ello deberás desplazarte a pie.

Es necesario que destruyas los numerosos obstáculos que te bloqueen el camino, pero por encima de todo dispara contra las hordas de enemigos que se avalanzan hacia ti. De forma variada aparecerán por tierra y por aire. Evidentemente irás descubriendo y encontrando nuevas armas y pastillas bonus que te permitirán continuar tu camino durante un tiempo más.Es un programa muy agradable de jugar y de observar, con acción, mucha acción.

La última anotación va en honor de Steve Bak quien firma con este juego su retorno como uno de los mejores programadores, para nuestro placer. Esperamos que el siguiente que programe sea tan bueno como éste.

Lo mejor: La acción.

Lo peor: ¡Pobres extraterrestres!

DARIUS+

The Edge

Darius +, la enésima versión de R-Type. Continúa consu scrolling horizontal y tan fluido como siempre, al igual que los decorados, soberbios.

La acción se desarrolla una vez más en el espacio, donde serás atacado sin piedad por hordas de aliens hostiles. Según vais progresando en el juego tenéis la posibilidad de ir recolectando armas cada



Lo mejor: La fluidez del scrolling.

Lo peor: El argumento, poco original.

DARK CENTURI

Anunciado por Titus como el primer juego que utiliza los gráficos en ray-tracing, Dark Century es uno de los juegos más esperados para este año.

Una vez más no nos decidimos por la calidad del juego, en lo que concierne a los gráficos no esperéis ver degradados de colores o juegos de sombras y luz por las esquinas, son únicamente los robots los que se han beneficiado de la técnica ray-tracing. Si hay que felicitar a los programadores, es por la rápidez de la animación, los tanques se desplazan a una velocidad increíble.

En cuanto a la manejabilidad, tendrá nuevos complementos,

vez más poderosas.

A estas alturas debéis estar pensando que se trata de una pálida copia, pues bien, desengañaros.

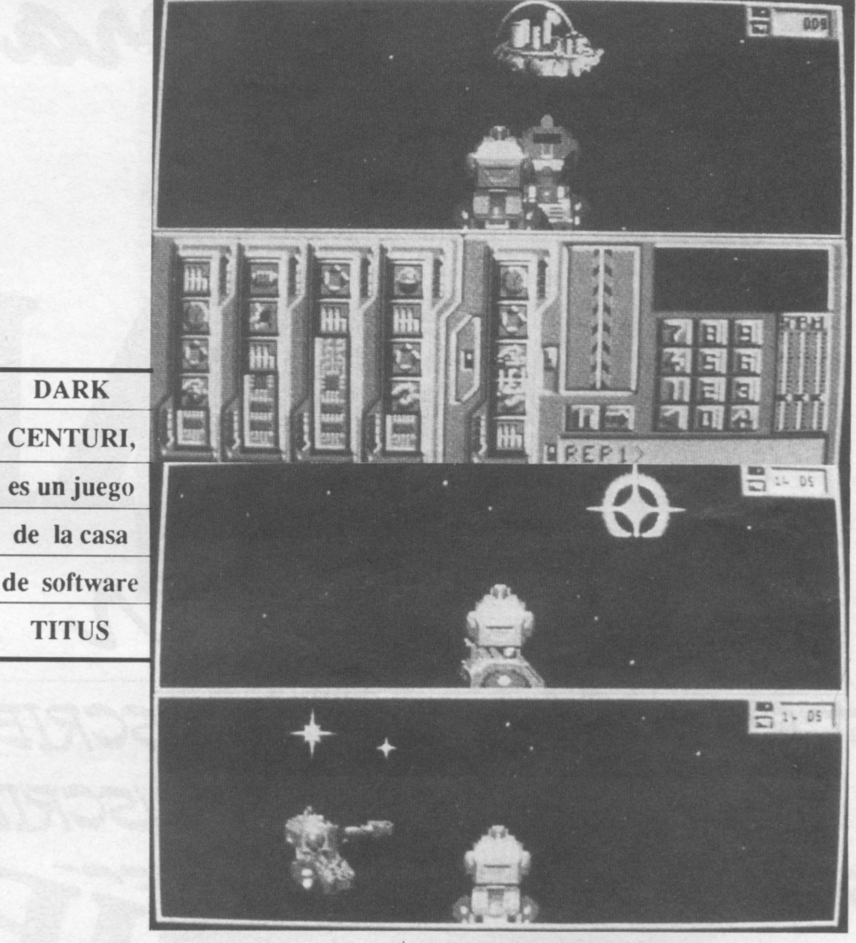
Darius +, a pesar de su "simple" nombre se trata de un soberbio juego de arcade.

Tenéis la posibilidad de equipar vuestra nave como mejor opineis. Por ejemplo, a la hora de recoger objetos podrás decidir cual es prioritario para la nave. A veces puede ser preferible beneficiarse de la preciada ayuda de un "droide" con el cual la potencia de fuego aumentará según aumenta la velocidad, o elegir un megacañón. En cualquier caso, os aconsejamos que seleccionéis vuestras armas con gran atención ya que para enfrentaros a los monstruos del final del nivel, unas serán más eficaces que otras.

Gráficos: ***85*** *Sonido:* ***80***

Movimiento: ***90*** *Adicción:* ***90***

DARK CENTURI, es un juego de la casa de software TITUS



sobretodo el tanque que vosotros manejáis, responde de maravilla al menor cambio de dirección.

Podéis jugar con otro amigo, en este caso el juego es apasionante, el espíritu de la competición está presente, con pleno derecho además. Controla tus reflejos, ellos serán los que te salven. Para los que dejen de lado el arcade Dark Century no presenta problemas, existen también otros elementos como la estrategia o la programación. Se pueden manejar de uno a cinco tanques de los seis que se poseen. Creed que aquellos que se enfrentan solos contra cinco tanques enemigos, no les será suficiente con los reflejos, solamente alguna antigua estrategia de combate podrá salvarlo. También podréis programar vuestros propios tanques, gracias a un sistema de módulos de programación y a unos iconos (no os preocupéis de la programación es bastante simple). Podéis así mismo crear pequeños programas, grabarlos o cargarlos y asignarlos a vuestros tanques, dándoles el modo de desplazamiento y combate que creáis más conveniente.

Es muy interesante jugar contra el ordenador, el juego se revela genial, lo mismo que si juegas contra un adversario humano.

¡SUSCRIBETE!

ahora a

ATARI User

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE

SUSCRIBETE SUSCRIBETE

CRIBETE

¡SUSCRIBETE!

OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 3.000 ptas.

Si quieres recibir en tu domicilio Atari User y ahorrar este mes más de 500 ptas. rellena el cupón adjunto y envianoslo. ¡Suscríbete ahora! a tu revista.

Suscripción a Atari User
CBC PRESS, S.A. Plaza Conde de Toreno, 2, 5ºF. 28015 MADRID
Por favor, envienme 11 números de ATARI USER al precio de 3.000 ptas.

Nombre:
Dirección:
C. P.
Teléfono:
Población:
Provincia:
Modelo de ordenador:
Forma de pago: ❑Talón ❑Giro Postal

POR MOTIVOS AJENOS A NOSOTROS NO PODEMOS ACEPTAR CONTRAREEMBOLSOS

SUSCRIBETE SU

SUSCRIBETE SUSCRIBE

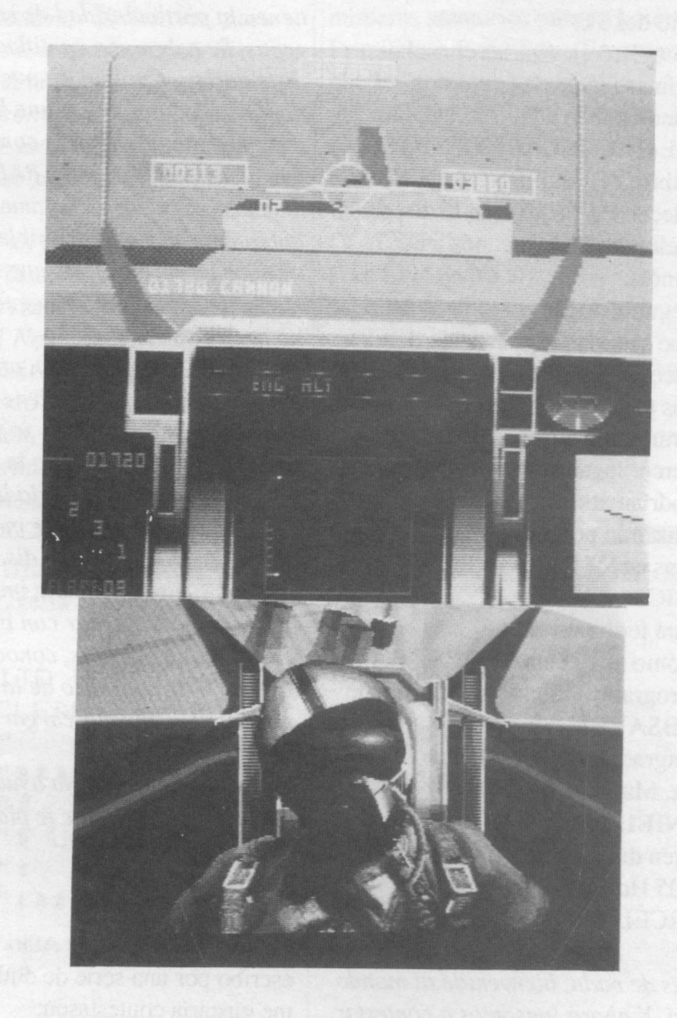
SCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SU

SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBETE SUSCRIBE

RETALIATOR F29

Ocean

También se progresa en el domínio de los juegos en 3D y en particular en las simulaciones aéreas. F29 es el más claro ejemplo, constituye el programa más acabado y mejor logrado de su categoría .
La manejabilidad del aparato es simplemente admirable, la animación, elemento esencial en este tipo de juegos, es grandiosa. Si la realización es perfecta, el interés que crea no lo es menos.
Tenéis la posibilidad de manejar un aparato revolucionario en el plano de las simulaciones aerodinámicas y armamento (activo o pasivo). Este aparato no existe todavía, pero reune nada menos que todos los parámetros y tecnología de los futuros aviones occidentales. Las misiones propuestas son variadas y numerosas (más de una centena), dependen sobretodo de la elección que se haga del marco de las operaciones.
Las diferentes zonas de vuelo son cuatro: Arizona, Medio Este, Océano Pacífico y Europa. Algunas misiones son muy cortas, se trata sobretodo de operaciones sorpresa (destrucción de un complejo industrial o un campamento enemigo) sin embargo en otras se te demandará un estudio logístico más profundo. A nivel de armamento, la elección es inmensa, misiles aire-aire (AIM, AIAAM,...), de crucero (Maverick, ASALM,...), bombas, cañones,... Tendréis que adquirir la suficiente experiencia como para saber armar vuestro aparato en función del objetivo, en todo caso no sobrecargarlo pues perdería manejabilidad. Puedes visualizar tu F29 de varias maneras:



cámara delantera, trasera, de lado, zoom delantero, trasero,... Para mejorar la simbiosis entre el piloto y el aparato.
Ten en cuenta que el F29 está equipado con un visor de largo alcance. El sistema incorporado es el ECOP último grito en la materia con el cual visualizaréis todos los datos relativos a vuestro artefacto, trayectoria y destino.
Desde el momento en que un aparato no identificado, se encuentra dentro del perímetro del radar, es posible obtener un buen número de informaciones sobre él con la ayuda del módulo de mensajes.
En cualquier caso será vuestra experiencia y astucia pilotando la que marcará las diferentes ventajas. Por ejemplo, si estás amenazado por un misil, tienes la posibilidad de hacerte totalmente invisible al radar reduciendo al máximo la velocidad y las emisiones.
Y eso no es todo, todavía hay más, pero eso lo irás descubriendo tú mismo.

ATARI USER

Sección cartas

Los Altos del Burgos. C/ Bruselas, 28.

28230 Las Rozas. (MADRID)

CARTAS

"Amigos lectores: a veces por falta de información no nos es posible contestar a todas vuestras cartas. Así que todos aquellos que conozcáis la respuesta de cualquier pregunta que se realice en esta sección, podéis enviárnosla para publicarla y así contestar entre todos la mayor cantidad de dudas posibles. Gracias. ATARI USER"

Hola, me llamo Dani y soy un nuevo usuario del ST.
Quisiera hacerles varias consultas.
En primer lugar:
- ¿Dónde puedo adquirir EL MANUAL DEL USUARIO ST BASIC y el libro YOUR FIRST BASIC?, les agradecería si me dijeran la dirección o el teléfono más cercanos a mi provincia.
En segundo lugar:
- ¿Qué son los programas de dominio público y dónde podría mandar discos para que me grabaran varios programas de dominio público?
En tercer lugar:
- ¿Podrían abrir una sección en la que listaran pequeños programas y rutinas en ST BASIC o FIRST BASIC?
Y para terminar:
- ¿Cómo se ejecuta en FIRST BASIC un programa grabado anteriormente con BSAVE?
Les agradecería que publicaran mi carta. Muchas gracias.

DANIEL MARMOL BOTO
Virgen de Nuria, 61 - Atco. 1ª
08905 Hospitalet de Llobregat
BARCELONA

Antes de nada, bienvenido al mundo Atari. Y ahora 'pasamos a contestar tus interesantes preguntas.
- El manual del usuario del ST Basic lo suministraba Atari, pero actualmente ya no se encuentra disponible y es imposible encontrarlo en otro sitio. Para obtener el libro "Your First Basic" hay que dirigirse a HISOFT en Inglaterra. La dirección y los detalles se especifican en el pequeño manual del First Basic que se entrega con el Power Pack.
- Los programas de dominio público son colecciones de utilidades, ficheros gráficos, demos, etc., es decir, todo tipo de programas, que tienen la particularidad de ser gratis. Se cobra una cantidad por la distribución. Cualquiera puede donar sus programas a una biblioteca de dominio público, como la que dispone CMV, VIPTRADE y muchos más que continuamente doblan los discos disponibles.
- Todas las sugerencias que nos hacéis se recogen, t en seguro que no caen en saco roto.
- BSave no graba en sí un programa, sino un fichero que contiene un volcado de memoria que se salvó con BSave. Se le proporciona la dirección de comienzo y la longitud en bytes, y la cantidad de memoria especificada se vuelca a disco tal cual, lo que se llama una imagen. Se puede volver a cargar con Bload. Una utilidad obvia es, conociendo la dirección de comienzo de la memoria de pantalla, salvar y cargar pantallas.
Esperamos que te haya ayudado . No dudes en escribir si se te plantean nuevas dudas.

Estimados señores de Atari User les escribo por una serie de dudas que me gustaría contestasen:
a) ¿Qué diferencias existen entre un 520 ST normal y un STE para que algunos programas no cargen en este último?
b) ¿Se puede aumentar la velocidad de una impresora por medio de algún programa?
c) Me gustaría me informasen de programas educativos para el Atari ST.
d) ¿Es legal alquilar programas comerciales?
e) ¿Cuánto tiempo se tarda en publicar las cartas?
f) Con el PC-Ditto II se podrán cargar la mayoría de los programas de PC (juegos y utilidades), ¿Este programa es compatible con el STE?'
g) ¿Hay alguna revista enteramente en disco para el Atari ST? ¿Pensais alguna vez incluir un disco en vuestra revista?
Por último una serie de recomendaciones, para mi opinión la revista está muy bien pero pienso que tendríais que incluir una sección para aprender a manejar bien el Atari, y otra para aprender a manejar en Basic. Muchas gracias.

ALBERTO RABANAL
Cristobal Bordiu, 33 - 4ºD
28003 MADRID

Sin pérdida de tiempo y después de saludarte pasamos a las respuestas.
a) Las diferencias son dos: unidades de disco provenientes de distintos fabricanres, con lo que ciertos esquemas de protección escritos y preparados para un FM producen un bloqueo de la carga en un E, lo cual se aplica ante todo a los juegos, y por otro lado, diferencias en el Sistema Operativo. El STE incorpora el TOS 1.6, y los programas diseñados y programados sin infringir las normas dadas por Atari, esto es, que se "comporten bien", no tienen problema alguno. Una tercera causa es el rediseño del integrado Shifter, ahora incluido junto al blitter en un sólo chip, lo que parece ser el motivo de que GFA Raytrace, en su actual versión, no carge en el STE.
b) No, la velocidad de impresión tiene que ver con las capacidades del hardware en sí, esto es, la impresora. Podemos variar la velocidad de transmisión de los datos pero

podíamos sobrecargar el buffer de la impresora si la velocidad que dispongamos es muy alta.
c) Los programas educativos para ST están exclusivamente en francés, inglés o alemán. Atari distribuye una serie de programas educativos en inglés de gran calidad. Puedes consultar el catálogo que. ofrecen varios distribuidores.
d) No es legal puesto que la licencia suele estar dirigida a un único usuario. Alquilar programas comerciales favorece la piratería, y los más perjudicados acaban siendo los propios usuarios.
e) Tarda, el tiempo que tarde en llegar aquí y salir en el número o uno o dos posteriores, dependiendo siempre del número de cartas recibidas que necesiten una respuesta a través de la revista, por su interés para todos los usuarios, etc...
f) No es conveniente pensar en PC-Ditto II o en cualquier otro emulador PC como apropiado para utilizar los juegos de PC, habida cuenta de que los gráficos disponibles son CGA. Para juegos, salvo excepciones, el propio ST. Los gráficos no admiten comparación, excepto si nos vamos a VGA, lo cual es imposible en un emulador PC para ST. Si quieres jugar con juegos de PC, vete directamente a un PC. En cuanto a si PC-Ditto II va a ser instalable en un STE, no podemos contestarte, pues lo que se sabe de él es poco. Si podemos decirte que PC-Speed contará pronto con una nueva versión de la tarjeta, compatible STE, que se podrá instalar sin soldar.
g) Sí, hay un par de revistas que se editan en disco exclusivamente. Una es FaSTer, revista canadiense, y la otra es ST News, holandesa. Estas revistas tienen un programa GEM desde el cual accedemos a la información, que suele versar sobre productos nuevos hard/soft, comentarios de actualidad, etc.
Lo mismo que a tu compañero de página te decimos que se acepta todo tipo de sugerencias. Tratamos siempre de mejorar las secciones, artículos,etc.,

Estimados amigos de Atari User:
les mando este listado basic para el Atari ST. Este programa calcula 6 números aleatorios para la Lotería Primitiva o Bono Loto. En espera de que los publique me despido atentamente.

J. MIGUEL BENAVENT SARRION
C/ Mayor 81. 46820 ANNA (VALENCIA)

P.D. Si le toca a alguién que se acuerde de mi.

Muchas gracias por tu listado Miguel, ¡ojala! sirva para que alguién se haga millonario y por supuesto, se acuerde de ti, te lo mereces. Saludos.

Este listado ha sido programado por **J.MIGUEL BENAVENT SARRION** y sirve para calcular 6 números aleatorios para la Lotería Primitiva o Bono Loto

```
10    REM PROGRAMA ESCRITO EN ST BASIC,MONITOR MONOCROMO
20    FULLW 2:CLEARW 2:CLEAR
30    GOTOXY 26,1:PRINT"    @ J.M.Benavent"
40    GOTOXY 26,2:PRINT"**********************"
50    GOTOXY 26,3:PRINT"*                    *"
60    GOTOXY 26,4:PRINT"* LOTERIA PRIMITIVA *"
70    GOTOXY 26,5:PRINT"*                    *"
80    GOTOXY 26,6:PRINT"**********************"
90    GOTOXY 1,10:PRINT
100   DIM A(49)
110   B=INT(RND*49)+1
120   GOSUB 180
130   IF C THEN 110
140   D=D+1
150   PRINT"   "; B;"    ";
160   IF D >=6 THEN GOTO 200
170   GOTO 110
180   C=A(B):A(B)=B
190   RETURN
200   GOTOXY 20,16:PRINT"********** BUENA SUERTE **********"
210   GOTOXY 24,18:INPUT"Quiere mas numeros (S/N)...",A$
220   IF A$="S" OR A$="s" THEN ERASE A:GOTO 20
230   IF A$="N" OR A$="n" THEN CLEARW 2:CLEARW 3:END
240   GOTO 210
```

THE LIVING DAYLIGHTS (007)

Autor: **Zeppelin Games**
Jugadores: **1**
Versión: **Cassette XE/XL**
Distribuye: **Viptrade**
THE LIVING DAYLIGHTS
(JAMES BOND 007)

Es curioso, pero desde algún tiempo se están editando en versión cassette juegos basados en películas de acción, de gran éxito. Hace poco nos llegó Superman, posteriormente una versión sobre Ghostbusters, y en el otoño continuamos la racha con The Living Daylights en versión disco para XE/XL.

Ahora nos llega de la mano de Zeppelin Games, tras el descanso navideño, en versión cassette, este título sobre el ya clásico espía James Bond (agente 007) de los servicios de inteligencia británicos; un juego en el más clásico estilo arcade.

La cinta posee 8 niveles de lucha y superación en el que inteligentemente deberás sortear los peligros que te acechan y alcanzar la mansión en la que vive el peor enemigo de Bond: Whittaker. Sin embargo, alguien intentará impedir tu misión, el general soviético Koskov, doble agente especial del KGB y la bella Kara que tienen órdenes precisas contra ti: ELIMINARTE.

Los niveles que deberás superar están situados en diferentes lugares de la geografía mundial. Entre estos se encuentra el conflictivo Peñón de Gibraltar, el Conservatorio de Música de Lenin de Moskow o el complejo militar de una base aérea en Afganistán.

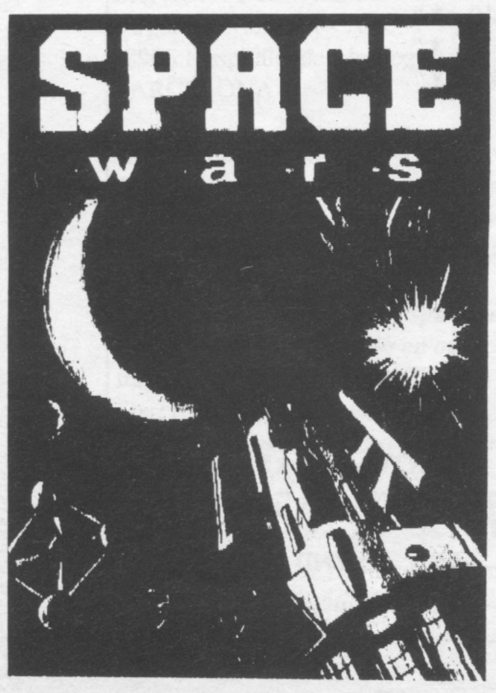
Para superar cada una de tus misiones habrás de seleccionar previamente el arma que consideras más adecuada: ten cuidado, si te equivocas no podrás llevar a buen término tu misión con lo que tendrás que comenzar de nuevo el juego. Asímismo recuerda que sólo dispones de 5 segundos para escoger.

Con un poco de suerte y una gran dosis de habilidad evitarás ser eliminado durante el transcurso del juego, acabando victorioso tu misión asignada por el alto mando británico. ¡¡SUERTE!!

La calidad de los gráficos nos viene garantizada por la firma Zeppelin y la diversión está asegurada.

Gráficos: 80
Movimiento: 70
Adicción: 76
Sonido: 79

SPACE WARS-SPACE WARS-SPACE WARS-SPACE WARS

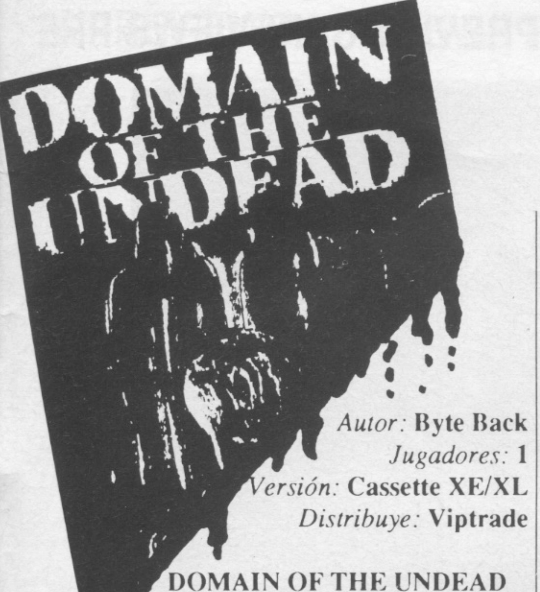


Autor: **Byte Back**
Jugadores: **1**
Versión: **Cassette XE/XL**
Distribuye: **Viptrade**

Es clásico ya en el mundo de los vídeojuegos el tema de los vulgarmente conocidos "marcianitos". El terminar con los "alienígenas" invasores de nuestro mundo es, hoy por hoy aún, una fuente inagotable de imaginación para los programadores ingleses. En esta ocasión os vamos a presentar un nuevo candidato destinado a completar la inagotable lista de este tipo de juegos.

En Space Wars (La Guerra Espacial) te conviertes en el embajador de la Tierra a bordo de una nave estelar que te transporta a un lugar de nuestra galaxia en defensa de los intereses terrícolas, en grave peligro a causa de una horda de invasores que poseen bases repletas de armamento amenazadoramente próximas a nuestro querido planeta Azul.

Peligrosas naves y grandes asteroides pueden acabar contigo en el momento menos esperado si no tienes la suficiente habilidad y destreza como para evitarlos o destruirlos. No puedes olvidar en ningún instante otra terrible amenaza: quedarte inmovilizado en mitad del espacio por falta de combustible, del que desgraciadamente no te podrás abastecer de la manera usual, sino que tendrás que



Autor: **Byte Back**
Jugadores: **1**
Versión: **Cassette XE/XL**
Distribuye: **Viptrade**

DOMAIN OF THE UNDEAD

¡Ten cuidado! cuando el reloj de la iglesia marque la medianoche, anunciada por las doce campanadas, será la hora en que los muertos vivientes salgan de sus dominios para invadir el de los vivos.

La escena transcurre en los alrededores del cementerio donde tú te encuentras. El chirriar de la puerta te sorprende invitándote a entrar en el siniestro lugar. Mientras caminas por él sientes una gélida brisa a tus espaldas que te hará reaccionar violentamente poniéndote en guardia, en breve puedes encontrarte con alguno de los espectros convocados a la luz de la Luna.

Una música siniestra acompaña tus movimientos en todo momento. Tus únicas armas para la lucha son las bolas antiespectrales de las que dispones con la pulsación de Fuego en tu joystick. Evita a toda costa cualquier contacto con los zombies, pues te costaría un crucifijo, de los que no dispones indefinidamente.

Cuatro niveles de dificultad habrás de atravesar antes de llegar a la columna donde encontrarás la llave que te abrirá la puerta de la victoria.

Este juego de clásico corte siniestro, basado en infinidad de películas afines, viene a ocupar un espacio aún vacante en la ya larga lista de juegos disponibles para la familia de 8 bits en España.

Prestad mucha atención los jugadores con problemas del corazón, no vayáis a jugar vuestra última partida, ja, ja, ja, ja...

Gráficos: 80
Movimiento: 79
Adicción: 82
Sonido: 90

ARS-SPACE WARS

"robárselo" al enemigo. Una tabla de porcentajes te indicará en todo momento tu status de fuel, no lo pierdas de vista.

Pero el peor de todos los daños que pueden causar estos alienígenas a la Tierra es la destrucción de todos los vídeojuegos y su sustitución por complejas computadoras llenas de hojas de cálculo y programas para aprender idiomas extranjeros (en su mayor parte Latín, lengua usada, increíblemente, por la mayoría de la población venusiana).
De tu inteligencia y pericia dependerá el que en el próximo número de Atari User puedas seguir leyendo comentarios sobre vídeojuegos, o por el contrario manuales avanzados de cualquier extraño programa.

KICK OFF

Autor: **Anco Software**
Jugadores: **De 1 a 8**
Versión: **Cassette XE/XL**
Distribuye: **Viptrade**

Hasta ahora el usuario de 8 bits estaba resignado a ver cómo juegos estupendos se editaban para la serie ST y se le hacía la boca agua al comprobar como éstos no llegaban

KICK OFF...

en versión XE/XL. Por fin nos llega de Inglaterra y de la mano de ANCO SOFTWARE uno de los mejores juegos de fútbol del momento.
KICK OFF es un simulador real de fútbol en el que podrás encontrar las dimensiones proporcionadas de un campo donde tus jugadas podrán abarcar la totalidad del mismo, mediante cualquier tipo de movimiento y en cualquier parte de éste.
La visión del campo de juego es a vista de pájaro y en él se podrá entrenar, regatear al contrario controlando el balón, y además podrás hacer práctica de penaltys, ensayar córners, pasar el balón a tus compañeros y manejar con habilidad tus jugadas favoritas.
Por otra parte si tu juego es muy brusco y te excedes en tus faltas te podrán sacar tarjeta amarilla o la roja si reincides, o si la falta es de especial gravedad.
Podrás jugar contra tu amigo o contra el ordenador y deberás establecer las tácticas de juego antes de comenzar la partida. Para poder ganar a tu contrincante, el manejo y el control del balón serán tus mejores armas.
Pocos juegos ofrecen tal cantidad de variaciones en un simulador de fútbol y ninguno hasta la fecha permite la expulsión por tarjetas rojas. Con todo, el único inconveniente supone la siempre eterna espera a la hora de cargar el juego, que se disculpa al poder comprobar la calidad gráfica y la facilidad de movimientos y ejecución del mismo.
Desde luego, si te gusta el fútbol. ¡Este es tu programa!

Gráficos: 90
Movimiento: 95
Sonido: 75
Adicción: 85

AWESOME

Psygnosis

El nuevo programa es de los autores de Shadow of the Beast.

Este juego arcade comprende cuatro fases diferentes. En la primera se nos presenta nuestra nave (enorme) vista desde arriba con el universo girando alrededor de ella. La segunda parte recuerda a Space Harrier, pero con una realización mejorada. La tercera, se desarrolla sobre la superficie de un planeta, similar a la primera, salvo que en esta ocasión es nuestra nave la que gira en todos los sentidos. La última fase del juego es una parte de Alien Syndrome.

Como de costumbre, los gráficos son excepcionales, la animación estupenda y el sonido sideral. Awesome es más que un juego arcade.

DRAGONS BREATH

Palace

Mitad arcade, mitad estrategia el juego se inicia en el mundo de Aurea.

Tres personalidades quieren adquirir por todos los medios el secreto de la inmortalidad, que se encuentra en el gran castillo situado en la cima de la montaña de Nain. El único medio de acceder es el de encontrar los pedazos de talismán.

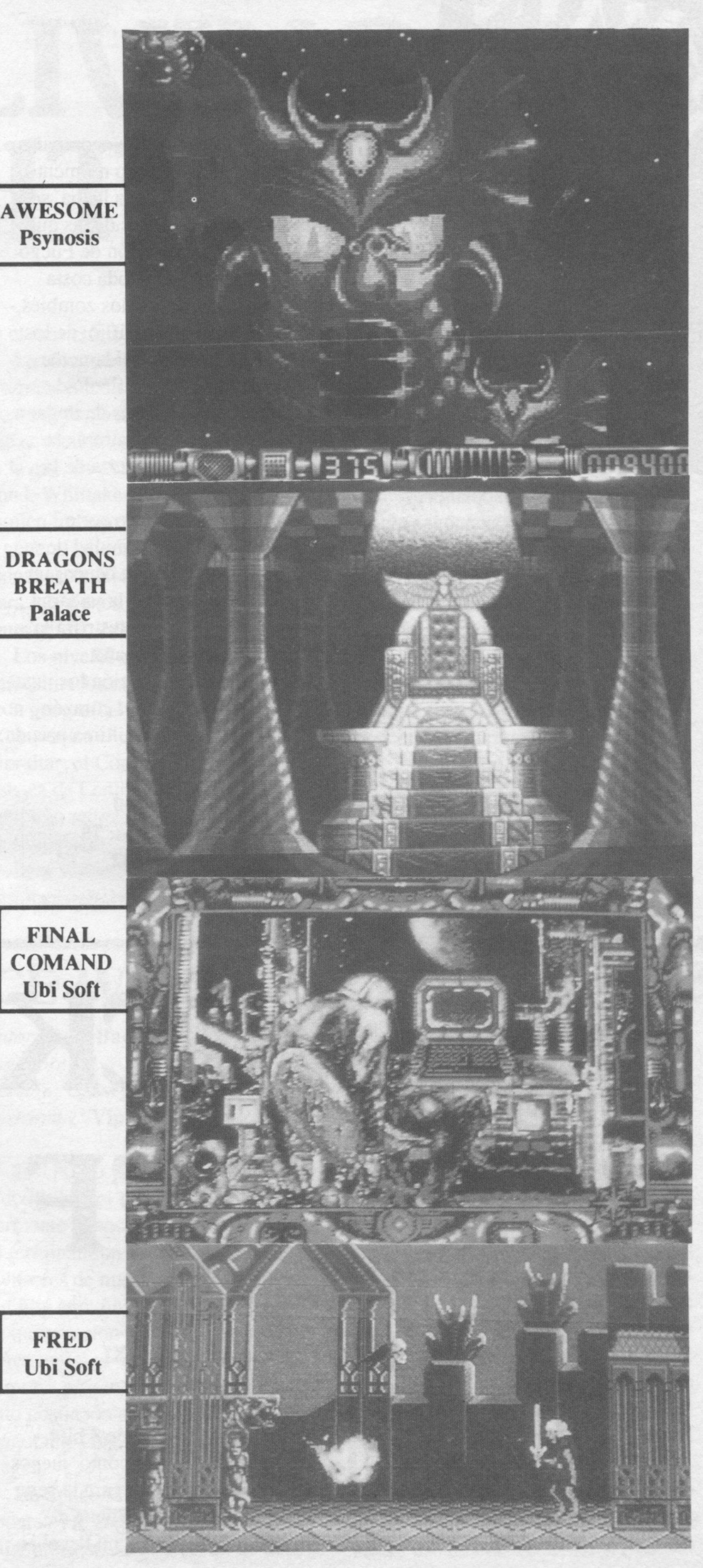
Es posible jugar tres personas o bien dejar al ordenador que se busque a alguien. Cada uno de ellos deberá, durante la partida, pasar por encima de una armada de dragones, comprar o intercambiar información, ..., pero lo más importante es encontrar los pedazos perdidos de talismán.

Los gráficos son suntuosos y el sonido está muy bien realizado.

FINAL COMAND

Ubi Soft

Juego de aventura gráfica anunciado para Amiga y Atari ST, Final Comand se desarrolla sobre el planeta Ipsos III, sobre el cual la huída de un reactor ha provocado la destrucción parcial de las instalaciones de los colonos. Una segunda

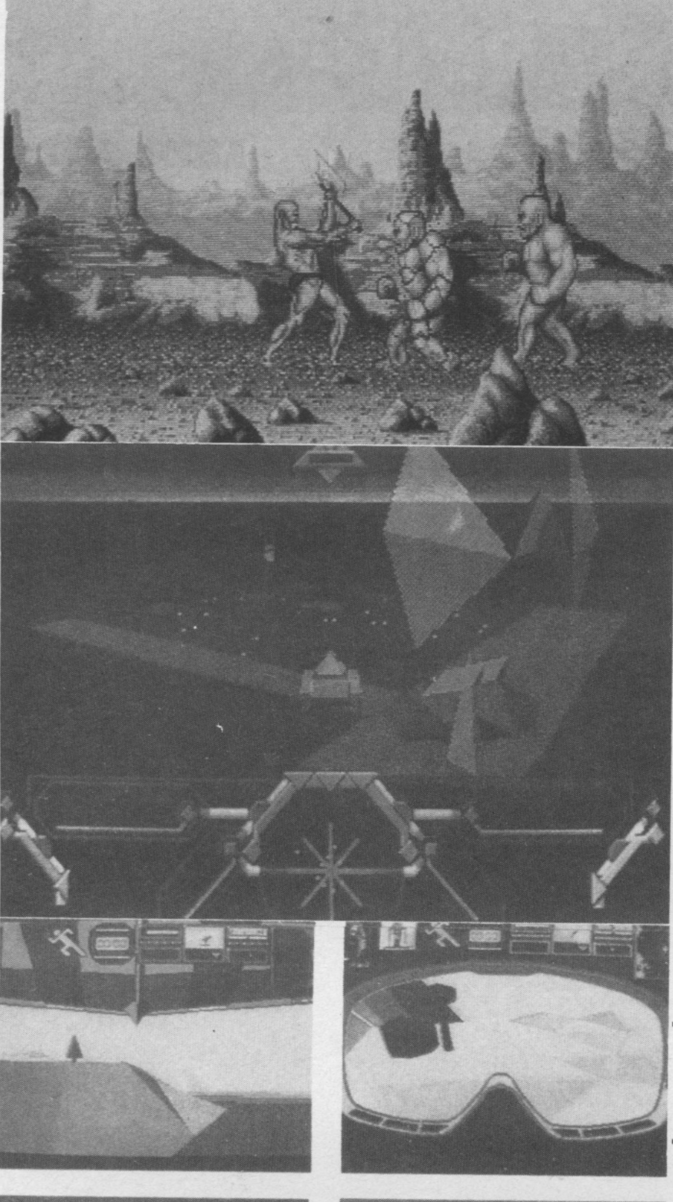


AWESOME
Psynosis

DRAGONS
BREATH
Palace

FINAL
COMAND
Ubi Soft

FRED
Ubi Soft



GORE
Psynosis

HARRI-
CANA
Loriciels

MAUPITI
ISLAND
Lankhor



MIDWIN-
TER
Microprose

estación ha sido construída para que en ella un grupo de sabios estudien el problema. Desde que estos hicieron un gran descubrimiento, la Federación a perdido todo contacto con ellos. La nave militar enviada a investigar tampoco responde. Es aquí donde tú tienes que empezar tu misión y aclarar toda esta historia.

FRED

Ubi Soft

fred se clasifica como arcade-acción. Su punto fuerte reside en su realización, destacando los gráficos muy buenos y el sonido igualmente logrado. Además el juego se desarrolla en varios planos de profundidad, permitiendo diferentes tácticas de combate. Para pasar al siguiente nivel (hay 50 en total), es suficiente encontrar una llave.

GORE

Psygnosis

De entrada Gore está realizado por los programadores de Blood Money, esto situa la calidad general del producto. El tamaño de los sprites es inmenso y la animación de los personajes fantástica. Combate. Desde el primer golpe de hacha entenderás el título. Total novedad.

HARRICANA

Loriciel

En algunas semanas lo sabremos todo sobre Harricana, la gran carrera de motos de las nieves que se desarrolla en el Gran Norte de canadiense. La versión micro está previsto que salga ahora durante el mes de febrero. Es un juego en el vuestro sentido de la orientación será primordial.

MAUPITI ISLAND

Lankhor

Este programa para Amiga y ST, relata las aventuras de Jéròme Lange, deberá salir para el próximo mes. La última vez que supimos algo estaban los programadores arreglando los últimos detalles. Los gráficos son

perfectos. Esperamos con impaciencia su llegada.

MIDWINTER

Microprose

Algunos lo anuncian como El Juego de 1990 y puede que no les falte razón. Este juego de estrategia se beneficia de una realización excepcional, tanto sobre Amiga como sobre ST, y una jugabilidad excelente. Resumamos en algunas líneas la historia. La llegada a la Tierra de un gigantesco meteorito provoca una enorme explosión (equivalente a una bomba de 10.000 megatones), seguida de una nube que empaña la entrada de los rayos de sol al planeta. La temperatura desciende a menos 25 grados C. durante el día. Tú estas en una isla, Minwinter, de 600 Km de radio. Estos supervivientes, organizados en una mini-sociedad tratan de continuar viviendo. Estan contentos hasta que un enemigo desconocido hace su aparición. El mundo de Midwinter está representado en 3D. El medio de locomoción es el ski, la moto de nieve o la escalada. El combate en el que teneis que tomar parte demandará una buena dosis de estrategia y reflexión.

PUGSY

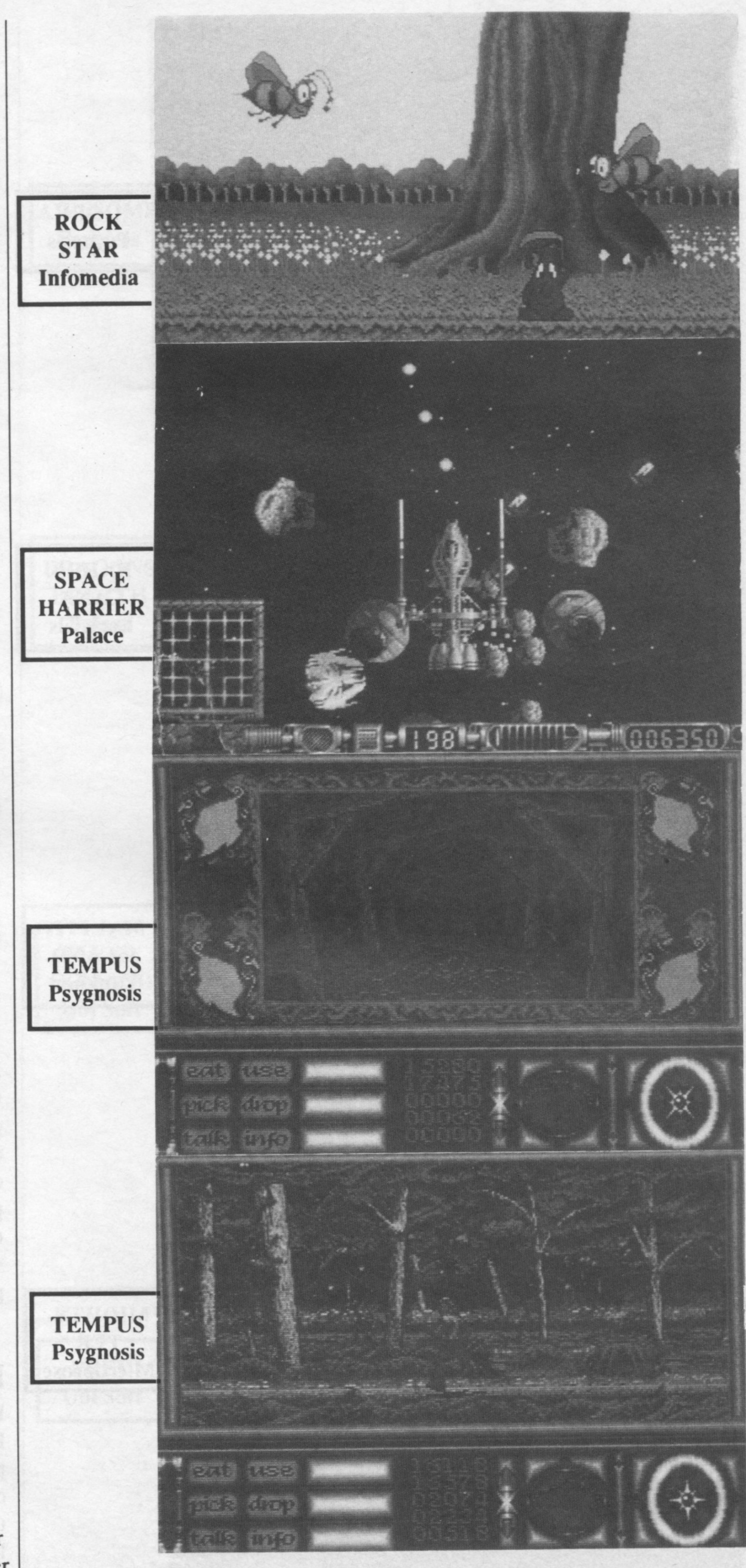
Psygnosis

Sacada de la demo de dominio público del mismo nombre, Pugsy se espera para mediados de este año. Es la historia de un extraterrestre que desembarca en nuestro planeta Tierra, descubriendo nuestro universo. Se encontrará con numerosos obstáculos, tratados todos con gran humos. Aunque la realización es menos buena que habitualmente, el juego resulta atractivo.

ROCK STAR

Infomedia

Llegar a ser empresario, ¿no es el sueño de algunos? Con Rock Star esto es posible. A ti te toca encontrar la perla rara, hacerle grabar su primer



ROCK STAR Infomedia

SPACE HARRIER Palace

TEMPUS Psygnosis

TEMPUS Psygnosis

"single", lanzar a una vedette y lograr invadir el mundo con tu primer éxito. De un concepto original, con la calidad propia de las producciones de Infomedia, el juego está compuesto de arcade y estrategia. La realización se anuncia soberbia, con un cassette grabado con toda la música del juego.
Se comentará más ampliamente en el número siguiente.

SPACE HARRIER 2

Grandslam

De manera sorprendente, Sega a confiado la conversión de Space Harrier 2 a Grandslam, a pesar de que la conversión de Space Harrier por Elite fue excelente. Posee unos buenos grafismos y una buena animación. El juego presenta algunas diferencias donde la más apreciable es sin ninguna duda la posibilidad de comenzar en el nivel deseado. Para Amiga y ST.

TEMPUS

Psygnosis

Tempus, título susceptible de ser cambiado de aquí a la finalización del programa. Nuestro personaje se encuentra emplazado en un mundo pasado, más exactamente en la Edad Media. Debe encontrar la máquina del tiempo para volver a la época actual. Deambulará por cuatro regiones, dirigidas cada una por un Señor diferente. Sus tropas respectivas patrullan sin cesar recogiendo impuestos y cazando extrangeros. Es en este ambiente en el que se inicia la partida. La realización es del todo buena, juzgar sino vosotros mismos. A primera vista recuerda a Dungeon Master, pero con una diferencia notable, el decorado avanza de manera fluida y no a trompicones como D.M.
La segunda impresión hace que recordemos a Shadow of the Beast con un scrolling diferencial en tres planos. Y en una tercera "ojeada" visualizamos al personaje, éste aparece en el momento más importante...



GUIA PROFESIONAL

ATARI
User

Coged papel y pluma
y tomad nota
de la nueva dirección

Los Altos del Burgo.
Bruselas, 28
Las Rozas
28230 MADRID
Tel. (91) 639 49 20
Fax. (91) 639 51 34



VIPTRADE

Especialistas en software, hardware y periféricos para los ATARI 8 Bits y ST.
Siempre las últimas novedades.
Pida nuestro catálogo.

C/Fuencarral, 138, 4ºizqda.
28010 MADRID
Tfno: (91) 593 31 99



Exp. 1 MEGA 520 ST	22.000
2 DD Disk Drive Kit	22.000
100 discos 3.5 SONY	16.000
Modems Externos 2400	31.900
5.25 Disk Drive 1.2 Mg	34.000
Impresoras desde	45.000
Conectores, Chips, Rams, etc...	

Solicita catálogo
a
LASP (Informática)
ALFONSO I, 28. 50003 ZARAGOZA
Tlfno. / Fax 976 299060

EN BARCELONA



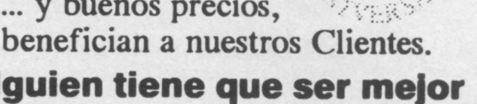
TANGERINE
EL CENTRO ATARI
Diputación, 296 08009 BARCELONA
(entre Bruc y Lauria) ☎ 3172220

Distribuidores de



star
SISTEMAS MIDI

Profesionalidad,
Servicio,
... y buenos precios,
benefician a nuestros Clientes.



TANGERINE 5º ANIVERSARIO

Alguien tiene que ser mejor que todos los demás.

ESTE MODULO PUEDE SER SUYO POR SOLO 10.000 ptas..

Despreocúpese
de su diseño, fotocomposición
y fotomecánica,
nos hacemos cargo, ...
sin cargo.

EN NAVARRA

LEOZ HNOS.
INFORMATICA, S.L.

AVDA. BAJA NAVARRA, 13
31300 TAFALLA - NAVARRA

C/ ALHONDIGA, 6 -1º izq. Ofic.2
PAMPLONA - NAVARRA

TFNO: (948) 703008. FAX: (948) 703030

CENTRO ATARI
SOFTWARE Y HARDWARE PARA EL ST

VIPTRADE, S.A.

"TODO PARA SU ATARI XL - XE - ST."

C/ FUENCARRAL, 138 - 4º Izq. Nº1. 28010 MADRID. Tfno: (91) 593 31 99. Telex: MAPAS 42562

CASSETTES DE JUEGOS XE/XL

DECATHLON	600
CAVERNS OF ERIBAN	600
THRUST	875
AZTECCHALLENGER	1700
SPIKY HARORLD	875
MICRORHYTHM	600
HACCKER	875
MALTESE CHICKEN	600
JET SET WILLY	875
HOUSE OF USHER	875
CROSSFIRE	875
JAWBREAKER	600
WARRIORS OF RAS	875
ZORRO	600
CHUCKIE EGG	600
KING OF THE RINGS	875
SPACE SHUTTLE	600
PITFALL 2	875
THE LAST V8	875
GRIDRUNNER	875
COLONY	600
BRITISH HERITAGE	350
TWILIGHT WORLD	714
STAR RAIDERS	714
KINGHT ORC	3750
SILICON DREAMS	3750
ARKANOIS	1700
GAUMTLET	1700
CLOSSUS CHES 4.0	1700
TOMAHAWK	1700
DRUID	1700
SILENT SERVICE	1700
LEADERBOARD	1700
HENRY'S HOUSE	600
SHOUT EM UP	1300
EUROP. SUP. SOCER	1700
WINTER OLYMPICS 88	1700
DRAWMASTER	1700
MIRAX FORCE	1700
PHANTOM	875
WHO DARES WINS II	875
TAPPER	1700
DOP ZONE	875
BLUE MAX	1200
FORT APOCALYPSE	1700
MOUSETRAP	875
THE LAST GUARDIAN	1700
SMACK	600
KNOCKOUT BOXING	875

STAR WARS	875
GRAND PRIX SIM	600
LEAPSTER	600
AIRWOLF	600
STEVE DAVIS SNOOKER	600
SPEED ACE	600
POTHOLE PETE	600
BMX SIMULATOR	600
DESMOND DUNGEON	600
THE EXTIRPATOR	875
REVENGE II	600
SPOOKY CASTLE	600
MATTA BLATTA	600
DIZZY DICE	500
SPY TRILOGY	1700
TUTTI FRUTTI	400
MR. DIG	400
ARTIST	400
DANGER RANGER	400
SUNDAY GOLF	400
PENGON	400
ELECTRIC STARFISH	400
BUG-OFF	400
CUTHBERT WALKABOUT	400
CANNIBALS	400
ZAXXON	875
RIVER RAID	600
BOB HUNTER	600
GOLF	600
EARTHQUAKE	600
GALACTIC TRADER	600
GALACTIC EMPIRE	600
START FLITE	600
TREASURE QUETS	600
SUPERMAN	875
ESCAPE FROM TRAMM	600
BOULDESDASH	875
BOULDESDASH II	875
FOOTBAL MANAGER	1200
MICROVALUE 2	1200
MICROVALUE 3	1200
PERISCOPE UP	600
VIDEO CLASSICS	600
COPS N ROBBERS	600
DAWN RAIDER	600
LEAGUE CHALLENGE	600
NINJA MASTER	600
LAS VEGAS CASINO	875
MONTEZUMA REVENGE	875
BETA LA RAYE	875
TRANSMUTER	600
DAYLINGHT ROBBERY	600

ATARI ACES	1300
PLATAFORM PERFECTION	1300
RAMPAGE	1300
SPEED RUN	1700
WINTER OLYMPICS	1700
INGRIDS BACK	3000
LANCELOT	3000
LIVING DAYLIGHTS	2600
F-15 STRIKE EAGLE	2600
SPY TRILOGY	2600
COMET GAMES	600
AMMAUROTE	875
FLASH GORDON	875
NINJA	875
ZYBEX	875
STORM	600
SWAT	600
TURBOFLEX	600
ACTION BIKER	600
CRYSTAL RAIDER	600
DESPATCH RIDER	600
MASTERCHESS	600
MOLECULA MAN	600
DEATH RACE	875
PRO GOLF	875
RED MAX	875
ACE OF ACES	875
AMERICAN ROAD RACE	600
JOE BLADE	600
DARTS	600
ROGUE	600
GUN LAW	600
PANTHER	600
INVASION	600
MILK RACE	600
CASTLE ASSAULT	600
WINTER WALLY	600
ONE MAN AND HIS DRCID	600
POWER DOWN	600
MUTANT CAMELS	600
FRENESIS	600
FEUD	600
SURVIVORS	875
TURF-FORM	875
ON-CUE	875
CHIMERA	875
SPELLBOUND	875
STRATOSPHERE	875
ATARI SAFARI	875
TANIUM	875
PANIK	875
RIVER RESCUE	875

DISCOS DE JUEGOS XE/XL

BALLBLAZER	1200
JET SET WILLY	1300
MALTESE CHICKEN	1000
SUN STAR	1000
CRUMBLE CRISIS	1000
NIGHT ORC (3 juegos)	4200
WHO DARES WINS I I	1300
QUASIMODO	600
BLUE MAX	600
INTERNATIONAL KARATE	1700
MR. ROBOT	900
QUESTRON	1700
MICROVALUE 3	1700

SKY HUNTER	1200
SUMMER GAMES	1200
MEMORY MANIA	1200
BOULDERDASH II	1200
FIGHT NIGHT	1200
FORT APOCALYPSE	1200
GUNSLINGER	1200
NATO COMMANDER	2500
DECISION IN DESERT	2500
SOLO FLIGHT	2500
KENEDY APPOACH	2500
CONFLICT IN VIETNAM	2500
CRUSADE IN EUROPE	2500

HELLCAT ACE	1300
BALLYHOD	2500
BETA LYRAE	900
CUTHROATB	2500
DRELBB	1000
DRUID	1000
KNIGHTS OF THE DESERT	1000
MIG ALLEY ACE	2500
SEASTALKER	2500
SHANGHAI	1200
SPINDIZZY	1000
SPITFIRE ACE	2500

PROGRAMAS DE GESTION EN DISCO XE

MICROSOFT BASIC II	3700
BASIC	3000
MMG BASIC COMPILER	3700
SYNFILE	3700
SYNCALC	3700
SYNTRED	3700
VISICAL	3700
MAKRO ASSEMBLER	3700
DRAPER PASCAL	3700
ATARI WORD PROCESSOR	3700

PROGRAMAS DE GESTION PARA XE EN CARTUCHO

ASSEMBLER EDITOR	3700
LOGO	3200
WRITER	3700
LAB. STARTER SED	3200
LAB. LIGHT MODULE	3200
TABLETA GRAFICA	2000
VIDEO EASEL	2000
TELEKIN I	2500

CARTUCHOS JUEGOS XE/XL

DONKEY - KONG	1000
SUPER BREAKOUNT	1000
DIG-DUG	1650
MR. COOL	1000
PENGO	1000
DONKEY - KONG JUNIOR	1650
ASTEROIDES	1000
MINER 2049 ER	1650
KABOOM	1650
MOUNTAIN KING	1650
PLATERMANIA	1650
STAR RAIDERS	1650
KICKBACK	1650
ASTRO-CHASE	1650
PITFALL II	1650
SPACE SHUTTLE	1650
THE DREADN. FACTOR	1650
RIVER RAID	1650
RALLY SPEEDWAY	1850
STAR RAIDERS	1650
MOON PATROL	1650
RESCUE ON FRACT.	1650
BALLBLAZER	1650
BEAMRIDER	1650
MEGAMANIA	1650
DESIGNER PENCIL	1650
GATO	2321
TENNIS	2321
FIGHT NIGHT	2321
HARB BALL	2321
ARCHON	2321
ONE ON ONE	2321

OFERTA ESPECIAL PARA XE/XL

TRES LIBROS:
PEEK & POKES PARA ATARI
AVENTURAS Y PROGRAMACION
MANUAL ESCOLAR
MAS EL CARTUCHO DEL DONKEY KONG

SOLO 2.750 PTS. + IVA

CURSO DE BASIC PARA ATARI XE/XL

El curso está formado por un conjunto de diez cintas con un total de 8 lecciones y acompañado de una serie de TEST por escrito de cada lección. El alumno recibirá un examen final.

PRECIO DEL CURSO con cintas, material didáctico, maletín, etc. 10.000.- Ptas. con I.V.A incluido.

¡¡¡ OFERTAS JUEGOS !!! PARA ST

SPY US SPY + TERRESTIAL ENCOUNTER + ARENA + HOLLIWOOD + POKER + FIRE BLASTER
4.000 PTS.+IVA

ANNALS OF ROME + WANDERER + ST KARATE + PROTECTOR + SPACE STATION
4.000 PTS.+IVA

BATACCAS + METROPOLIS + TURBO ST + BARBARIAN + TERROPODS
4.000 PTS.+IVA

MEGA PACK (FROSBYTE - WINTER OLYMPIAD - SECONDS OUT - MOUSE TRAP - PLUTOS - BLOOD FEVER)
3.000 PTS.+IVA

EN ESTOS PRECIOS NO ESTA INCLUIDOS EL I.V.A . NI LOS GASTOS DE ENVIO POR CORREO. COMPRE POR TELEFONO O ESCRIBANOS.

SI TIENE UN ATARI XE/XL DIGANOSLO Y LE MANTENDREMOS INFORMADO DE TODAS LAS NOVEDADES QUE VAYAMOS TENIENDO.

PODEMOS RESERVAR SU COMPRA Y ENVIARSELA CUANDO NOS LO INDIQUE.

ANTE LA DUDA, Y ANTES DE COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO ATARI ¡CONSULSTENOS!

DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL AÑO

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS







ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512). 640 × 200 (4 colores de una paleta de 512). 640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).

POWER PACK

DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited



NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



EXPOELECTRONICA 89

El Corte Inglés

ORDENADORES ATARI, S. A.
Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES:
BARCELONA: 93/4 25 20 06-07
VALENCIA: 96/3 57 92 69
BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62

AUTOEDICION ATARI

590.000 ptas+IVA

MUCHO MAS QUE PALABRAS



Boletín Oficial de

Vol.I Num. 2 / marzo-abril

CREARTE

Grupo de Usuarios ATARI de Musica, Diseño, Graficos, Animación y Arte.

Frank Foster Nombrado Director de Marketing de MIDI en ATARI Corporation

Frank Foster, ex-presidente y co-fundador de la firma de software musical Hybrid Arts, ha sido nombrado Director de Marketing, para asuntos relacionados con MIDI, de ATARI Corporation.

Ya en 1986 el Sr. Foster había trabajado de cerca con Sam Tramiel, presidente de ATARI Corp., para crear el primer anuncio de ATARI dirigido al mercado musical así como en la expansión de la red de distribuidores de ATARI para incluir las tiendas musicales norteamericanas.

En una conversación telefónica mantenida con él el 17 de enero pasado, nos contó que entre los nuevos proyectos en que estaban trabajando, se encontraba el hacer del próximo ST portátil el ordenador de musica por excelencia. Con este fin en mente, ha venido consultando a diversas personalidades del mundo internacional de la música, entre los que se encuentran los componentes de Tangerine Dream, para así incorporar las características que sus usuarios, en este caso los músicos, necesiten.

Nos dijo que otros músicos con los cuales estaba trabajando estrechamente incluían al grupo Fleetwood Mac, Joseph Zawinul (famoso por ser fundador del grupo de Jazz/Rock Weather Report) y el grupo de rock sinfónico The Moody Blues.

Otro proyecto que nos comunicó en primicia es la próxima comercialización de un teclado MIDI por parte de ATARI. Esto, nos dijo, sería anunciado mundialmente en la feria del NAMM, International Music Market de Anaheim California, que tuvo lugar del 20 al 22 de enero pasado.

ATARI Anuncia el Próximo Lanzamiento de un ST Portátil

ATARI anunció su ST Portátil en la feria del COMDEX en Las Vegas el 17 de noviembre de 1988 y lo ha presentado en el Cebit de Hannover este mes de marzo del 1989. Su nombre clave, STACY, proviene de un chip diseñado expresamente para él, el cual se encarga de gestionar la pantalla de cristal líquido con iluminación trasera y resolución de 640 X 400 puntos con que cuenta.

El STACY lleva una disquetera standard de doble cara y cuenta, como opción, con otra unidad de diskette o un disco duro de 20 Megabytes. También viene equipado con puertos serie, paralelo, DMA, unidad de disco, MIDI y conexión para monitores como sus hermanos mayores. A diferencia de estos utiliza una bola giratoria o trackball que se encuentra situada en la esquina izquierda inmediata del teclado, aunque también dispone de una conexión para ratón situada en el lateral derecho. Funciona con baterías, para unas 4 horas de autonomía, así como conectado a la red y, aunque no se sabe que cantidad de memoria RAM tendrá, lo más probable es que venga en dos versiones, una de un megabyte y otra de dos. Su lanzamiento se espera para la segunda mitad de este año.

EN ESTE NUMERO TAMBIEN:

Introducción al MIDI, 2ª Parte - pág. 5

GenPatch - pág. 8

Campus CAD - pág. 9

La Historia de CREARTE - pág. 11

Entretenimiento ST: Sinbad and the Throne of the Falcon - pág. 12

INCLUYE:

Suplemento de 8 bits

¡ATENCION! Miembros de CREARTE ver nota en pág. 4

Crearte 1



La Autoedición ATARI está siendo asumida por un número cada vez mayor de profesionales. Ahora Ud. también la tiene a su alcance, con un precio y una calidad de resultados sorprendentes. Pase a verla por las mejores tiendas de informática y comprenderá que la Autoedición ATARI es mucho más que palabras.

* Incluye: Ordenador ATARI MEGA ST2, Impresora Láser de 300 puntos por pulgada, Disco Duro de 30 Mb y Programa de Autoedición.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



Si desea mayor información envíe este cupón a ORDENADORES ATARI,S. A. Apartado 195, ALCOBENDAS, 28100 MADRID.

Nombre ....

Empresa ....

Domicilio ....

Teléfono .... Población .... C.P. ....

NUMERO UNO COMUNICACION